

Das meistverkaufte PC-Spiele-Magazin

Games CD-ROM & Mag

DM 9,90
mit CD-ROM

Die
Nr. 1

16 Seiten Extra

StarCraft

Blizzards Krieg der Sterne



Ubi Soft jagt Grand Prix 2

F1 Racing Simulation

Mit realistischer Fahrphysik und schneller Grafik auf die Pole Position

MIT CD-ROM

Ihr AOL Zugang

Registrierungsnummer: 3S-6161-0664

Registrierungspasswort: EMBODY-DEWIER



66167

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte
an Ihren Zeitschriftenhändler.

Defekte CDs schicken Sie an:

Computec Verlag • Reklamationen PC Games
Roonstraße 21 • 90 429 Nürnberg

HIGHLIGHTS AUF DER CD-ROM

COMANCHE 3

Eine komplette Mission aus
NovaLogics Helikoptersimulation

BUG TOO!

Segas Konsolen-Knüller als
spielbare Demoversion

DARK COLONY

Echtzeit-Strategie von Gametek:
Ein Muß für C&C-Spieler

CONSTRUCTOR

Städtebau-Simulation im
Stil von SimCity 2000

Computer
Bild
CD-Qualität:
sehr gut
TESTSIEGER

486 • MAUS • CD-ROM • SOUNDKARTE

Frisch von der E3: **Blade Runner, Tomb Raider 2, Daikatana,**
Total Annihilation und mehr als **200** Neuvorstellungen!



09

4 391278 209902

WEM DU ES
HEUTE KANNST
BESORGEN. DEN
VERSCHIEBE NICHT
AUF MORGEN.

UNZENSIERTE, DEUTSCHE VERSION
JETZT ENDLICH AUCH FÜR PC CD-ROM!
EIN MUSS FÜR JEDEN FREAK!

Andere Spiele bringen Freude und Heiterkeit. Resident Evil bringt neue Waffen, neue Features, neue Cut-Scenes, ein farbiges Intro und vielleicht sogar den Tod. Damit dürftest Du dann wohl erst mal bedient sein. Oder siehst Du das anders?

Next Level 6/96: Rating 90%.

„Nicht nur Idee und Gameplay begeistern, auch vom technischen Aspekt her ist Resident Evil schlichtweg großartig.“

Fun Generation 6/96: 10 von 10 Punkten.
„Resident Evil fesselt vor allem durch einen brillanten Soundtrack, phantastische Grafiken und die ausgereifte Benutzerführung.“

Hotline: 040/39 10 13 00

Internet: www.vjd.de

CAPCOM



Capcom Co., Ltd. 1996/1997. All rights reserved.
Capcom® is a registered trademark of Capcom Co., Ltd.

**Bonusheft mit Anleitungen zu allen Spiele-D
(Die Rückseite finden Sie im Tips & Tricks**

Hardcore

ks LS 98

ig Adventure

he Realm

unter

Vier von fünf PC Games-Redakteuren haben in ihrem Reisepaß seit Mitte Juni einen neuen Eintrag – nämlich den Stempel der US-Einwanderungsbehörde, ausgestellt in Atlanta. Was treibt diese dynamischen Mitteleuropäer dazu, freiwillig in die Südstaaten zu reisen, noch dazu mitten im Sommer? Stichhaltiges Argument: Die Aussicht auf 1.500 Spiele – die Electronic Entertainment Expo (kurz: E3) entpuppte sich als Messe der Superlative. Vorteil für die Einheimischen: Sie mußten sich gegenüber den Olympischen Spielen vor einem Jahr nicht mal an einen neuen Anblick gewöhnen – erneut hetzten durchgeschwitzte Ausländer mit bunten Schildchen um den Hals durch den Georgia Dome. Schließlich ging's ja um was – nämlich die Goldmedaille im E3-Vierkampf. Exklusiv in PC Games erfahren Sie, welche Disziplinen jedem Teilnehmer abverlangt wurden:

Marathonlauf

Nach Murphys Gesetz finden zwei aufeinanderfolgende Termine grundsätzlich an den Ständen statt, die am weitesten voneinander entfernt liegen.

Hürdenlauf

Die natürlichen Feinde jedes Messebesuchers sind herumwankende Herculesse, Lara Crofts, Twinsens und Maskottchen drittklassiger Videospiele, in deren Plüschkörper alle paar Sekunden ein Japaner hineinrennt.

Schwimmen

...und zwar gegen den Strom. Wenn die Faktoren „Getränke-Verkauf“, „Halbgott der NBA oder NHL

schreibt Autogramme“ und „Leichtbekleidete Personen weiblichen Geschlechts führen Tänze auf“ zusammen treffen, geht nichts mehr.

Gewichtheben

Professionelle „Beuteltiere“ erkennt man daran, daß sie vorher auf der CeBit in Hannover das Schleppen von etlichen Kilo Papier geübt haben. Besonders frustierend für die aktivsten Sammler: Nach dem allabendlichen Aussortieren der Unterlagen blieb meist nur ein handlicher Stapel übrig.

Zurückgekommen ist das Quartett mit einer Containerladung „Presskits“, durchgelaufenem Schuhwerk, netten Erinnerungsfotos für die Enkel („Schaut her, das war ich damals mit Peter Molyneux, Richard Gariott und Sid Meier...“) und der Erkenntnis, daß die Zapfer in den Restaurants immer noch zu viele Eiskwürfel in die Diet Coke füllen. Und natürlich mit einer Fülle an Neuheiten, die wir Ihnen im ausführlichsten PC Games-Messebericht aller Zeiten vorstellen – auf satten 40 Seiten, sortiert nach Genres, wie Sie es von den News-Rubriken gewohnt sind. Derweil Sie sich über Highlights wie Tomb Raider 2, Men in Black, Total Annihilation oder Blade Runner informieren, sind im Nürnberger PC Games-Headquarter die Vorbereitungen für unsere Jubiläums-Ausgabe 10/97 (5 Jahre PC Games) in vollem Gange – mehr zu diesem historischen Ereignis auf unserer Vorschau-Seite. Bis dahin wünschen wir Ihnen einen sonnigen August, erholsame Urlaubstage (falls geplant) und natürlich viel Vergnügen mit der Ausgabe 9/97.

Ihr PC Games-Team



INHALT

RUBRIKEN

Charts	92	Men in Black	16
Coming Soon!	98	Tomb Raider 2	18
Coming Up!	154	Total Annihilation	52
Impressum	96		
Inserentenverzeichnis	66		
News	6		
Postscript	59		
Referenzliste	94		
Support	96		
What's Up?	3		

PREVIEW

Blade Runner	30	688(l) Hunter/Killer	146
Dark Colony	54	Anstoß 2	130
F1 Racing Simulation	40	D.O.G.	140
		Evidence	144

SPECIAL

E3 – Action-, Sportspiele und Jump&Runs	8
E3 – Adventures und Rollenspiele	22
E3 – Simulationen und Rennspiele	34
E3 – Denk-, Strategiespiele und WiSims	46
Work in Progress: Adhara-3	150

REVIEW

688(l) Hunter/Killer	146
Anstoß 2	130
D.O.G.	140
Evidence	144

Ubi Soft attackiert Geoff Crammonds Grand Prix 2: F1 Racing Simulation ist eine detaillierte und selbst für Profis anspruchsvolle Simulation des Formel 1-Zirkus. Umfangreiche Setup-Möglichkeiten und fantastische 3Dfx-Grafiken versprechen ein echtes Highlight. Die französischen Entwickler profitieren vor allem von der engen Zusammenarbeit mit dem Rennstall von Renault. Wir haben eine Preview-Version genauestens unter die Lupe genommen und sagen Ihnen, was Sie erwarten können.

F1 RACING SIMULATION

40

Formular Karts	110
Hardcore 4x4	136
Links LS 98	148
Little Big Adventure 2	100
Lords of the Realm	148
Machine Hunter	138
Meat Puppet	112
Microsoft Puzzle Collection	148
Monster Trucks	124
No Respect	122
Pete Sampras Tennis 97	114
Seafight	126
Sega World Wide Soccer PC	116
Soul Hunt	128
Warlords 3	142
We Are Angels	148

TIPS & TRICKS

Dungeon Keeper – Komplettlösung	T920
Interstate'76 – Komplettlösung	T906
Kurztips (u.a. BM97, Comanche 3)	T927
Rally Racing 97 – Einstellungen	T926
Star Trek: Generations – Komplettlösung	T912

CD-ROM

Das ist der Inhalt der „normalen“ CD-ROM. Die CD-ROM der PC Games Plus für DM 19,80 enthält die Vollversion von Fatal Racing. Demos, die aus Platzgründen nicht mehr auf diese CD-ROM gepaßt haben, sind mit einem Sternchen gekennzeichnet. Die Anleitung finden Sie im aufgeklebten Booklet auf Seite 3.

Demos

Atomic Bomberman* • Beasts and Bumbkins* • Bug Too!* • Comanche 3.0 • Constructor* • Dark Colony • Der Industriegigant* • Extreme Assault* • Fall-out* • Imperialism* • Little Big Adventure 2 • Outpost 2: Divided Destiny* • Pacific General* • Quest for Glory 5: Dragon Fire* • Warlords 3: Reign of Heroes* • X-Wing vs. TIE Fighter

Bugfixes

Das Schwarze Auge 3 Patch#1 (deu)* • Diablo V1.04 (eng)* • Earth 2140 V1.24 (deu)* • Formel 1 Cyrix und 3DFX-Patch

(eng)* • Formel 1 Cyrix und Rendition-Patch (eng)* • MDK Direct-3D-Patch für Win95 (deu)* • MDK F2-Savegame-Patch für DOS (deu)* • MDK F2-Savegame-Patch für Win95 (deu)* • PC Games-Cheat Update 6/7-97* • Theme Hospital Upgrade (eng)* • Der Industriegigant V1.05 (deu)*

Specials

AOL-Software V3.0 • Direct-X 3.0* • PC Games Reportage* • Shiny Benchmark* • Tracks und Fahrzeuge für POD (Teil 1)* • Starcraft-Competition* • Kleinanzeigen • Tips&Tricks • Command & Contact • Leser-Software*



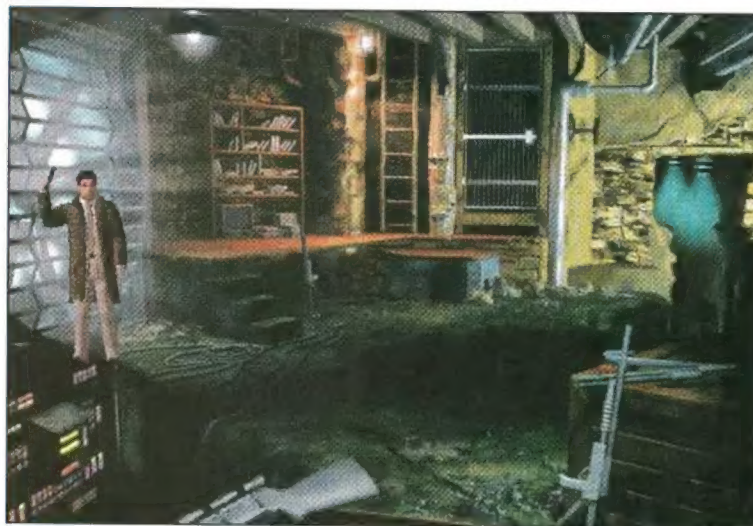
100 LITTLE BIG ADVENTURE 2

Twinsens Abenteuer geht weiter: Hübsche Hintergrundgrafiken, samtweiche Animationen, handliche Rätsel und eine umfangreiche Geschichte laden zum ausgiebigen Herumstöbern in der gefährlichen Welt des Planeten Twinsun ein. Warum Little Big Adventure 2 unser Spiel des Monats wurde, erfahren Sie ab Seite 100.



116 WORLD WIDE SOCCER

Flanke, Schuß, Tor: Segas World Wide Soccer spielt sich auf Anhieb in die Bundesliga der Fußballsimulationen. Vor allem die traumhafte Bedienung ermöglicht begeisternde Spielzüge und sorgt für viel Freude auf dem Rasen. Ob World Wide Soccer dem Spitzenreiter FIFA 97 Paroli bieten kann, erfahren Sie in unserem Test ab Seite 116.



30 BLADE RUNNER

Westwood verzichtet auf Tiberium und Sammlerchaos: Das neueste Projekt Blade Runner ist eine vielversprechende Umsetzung des Kultfilms mit Harrison Ford, bei der Sie sowohl Replikanten jagen als auch die Rolle der Gehetzten übernehmen dürfen. Alles über die Designer, die neue Grafikengine und die Hintergrundgeschichte ab Seite 30.



E3 Allgemein

Olympische Spiele

1.500 neue Produkte, 40.000 Besucher und 400 Aussteller in der Olympiastadt Atlanta: Die E3 festigte einmal mehr ihren Ruf als wichtigste Spielemesse des Jahres. Wir haben für Sie auf den folgenden Seiten alle neuen Spiele, Trends und Entwicklungen zusammengefasst und sagen Ihnen, welche Highlights Sie bis Weihnachten erwarten dürfen.

Warum die E3-Veranstalter die wichtigste Spielemesse vom zu eng gewordenen Convention Center im luftigen Los Angeles ausgerechnet ins Treibhausklima der Olympiastadt Atlanta legten, beschäftigte nicht nur schweißgebadete Redakteure. Glücklicherweise liefen die Klimaanlage im Georgia World Congress Center und im Georgia Dome (normalerweise ein Football-Stadion) auf vollen Touren, so daß sich die Last der Pressemappen und Screenshot-CDs etwas leichter

trug. Zwar waren statt der zuerst angekündigten 2.000 neuen Titel „nur“ etwa 1.500 zu sehen (darunter viel Edu- und Infotainment), doch angesichts des hohen Qualitätsstandards war dies kein Beinbruch. Nach drei Tagen und etlichen zurückgelegten Kilometern in den quirligen Hallen schleppten die PC Games-Redakteure kiloweise Papier und CD-ROMs mit Produktinfos ins heimatische Nürnberg, um dort das Material zu sichten und für Sie aufzubereiten. Auf den folgenden Seiten finden Sie alle vorge-

stellten Spiele und brandneue Fakten zu den kommenden Highlights.

Promis und Produkte

Angesichts der rund 400 Aussteller war die Infosuche keine leichte Sache, denn die Hersteller gaben sich einmal mehr alle Mühe, sich gegenseitig mit opulenten Messeständen und dröhnenden Soundcollagen zu überbieten, verbargen ihre Top-titel aber oft in kleinen Käm-

merchen, die nur auserwählte Messebesucher zu sehen bekommen. Die eindrucksvollsten Stände hatten dieses Jahr Electronic Arts, die vor allem ihre EA-Sports-Produkte in den Mittelpunkt rückten, Acclaim, die amerikanischen Profisportler wie Keith Tkatchuk von den Phoenix Coyotes für Autogrammstunden engagierten, sowie Eidos Interactive mit einem perfekten Lara-Double für Tomb Raider 2 und Activision, deren meterhoher Mech-Nachbau von Heavy



Bewerbungsgespräch für einen Posten als PC Games-Redaktionsassistent? Nein! M. Krichel klärt alle Details für das „Gipfeltreffen“ in der Reportage.

Gear für Aufsehen sorgte. Auch Psygnosis versteckte sich nicht: Die Standfläche war zwar nicht die größte, doch in Sachen Musikbeschallung sorgten die Engländer einmal mehr für neue Rekorde. An Lautstärke überboten sie die anderen Aussteller locker. Einen gänzlich anderen Weg schlugen dagegen CUC ein, die mit rund 100 neuen Produkten von Sierra, Blizzard und Davidson die breiteste Palette vorweisen konnten. Sie zogen sich ins nahegelegene, aber deutlich ruhigere Inforum zurück, um ihre Highlights zu präsentieren.

Intel tanzt und 3Dfx zieht davon

Den gelungensten Auftritt sicherte sich aber eindeutig Intel: Boß Andrew Grove, der die Messe eröffnen durfte. Er tanzte zunächst unerkannt mit den aus der Fernsehwerbung bekannten MMX-Ingenieuren im silbernen Kostüm durch den Ballroom des Congress Centers. Ebenso auffällig waren die 3Dfx-Schildchen, die nahezu an jedem Stand an den Monitoren prangten. Schon auf dem ersten Rundgang war klar, welcher 3D-Beschleuniger das Rennen macht, denn so gut wie jeder Toptitel wird von den Voodoo-Chips aus dem Hause 3Dfx Interactive unterstützt

werden. Ob Simulation, Sportspiel oder 3D-Action, kein Hersteller möchte im Weihnachtsgeschäft ohne 3D-beschleunigte Spiele antreten. Weiterer neuer Trend sind die Force Feedback-Joysticks, die ebenfalls an vielen Ständen zu sehen waren. Vor allem Microsoft bestückte Firmen wie LucasArts und Bethesda Softworks mit der neuen „Rüttel“-Technologie, die für ein viel realistischeres Spielgefühl sorgt. Die neuen, mit Elektromotoren bestückten Sticks erzeugen zum einen Widerstand, wenn sich beispielsweise ein Rennwagen in die Kurve legt, und schütteln außerdem die Hand des Spielers durch, wenn er mit seinem Flugzeug crasht. Neben dem Microsoft SideWinder Force Feedback Pro sorgten das Lenkrad Motorsports GT von Thrustmaster und der Force FX von CH Products für Aufsehen. Allerdings wurde von den Spieleherstellern auch Kritik an der Preisgestaltung laut, denn bei Beträgen zwischen 350,- und 500,- DM werden sich viele Spieler zweimal überlegen, ob sie sich die faszinierende Technik leisten wollen.

Online-Spiele im Aufbruch

Zumindest für den amerikanischen Markt immer wichtiger

werden Online-Spiele, die nach dem Willen der Hersteller auch den deutschen Markt erobern sollen. Wie sie das angesichts der vergleichsweise hohen Telefongebühren dem Spieler hierzulande schmackhaft machen wollen, wußte aber noch keiner so genau. Richard „Lord British“ Garriott ließ es sich beispielsweise nicht nehmen, an allen drei Tagen persönlich jedem Interessierten sein Ultima Online zu präsentieren. Unter den rund 40.000 Messebesuchern waren ohnehin nicht nur Journalisten, Hersteller und Händler aus aller Herren Länder zu finden, sondern auch viele Spieledesigner. Während Westwoods Louis Castle im Virgin-Zelt versteckt Blade Runner vorführte, sorgten auf dem Stand von Electronic Arts drei der größten Designer für Aufsehen. Von unserem USA-Korrespondenten Markus Krichel zusammengestellt, gaben sich Peter Molyneux, Sid Meier und Richard Garriott ein kurzweiliges Stelldichein.

Partyspaß mit Bruce & Co.

Wer dachte, daß das Repertoire der Hersteller sich mit Autogrammstunden und Interviews der Prominenten tagsüber bereits erschöpft hatte, irrte sich gewaltig. Knapp 30



Sympath Thorsten Moe präsentiert die MMX-Version von Sega Rally.



Trotz Klimaanlage: Bei diesem Treiben kamen manche ins Schwitzen.

nächtliche Partys mit allerlei Stars aus Film und Musik hielten nicht nur die internationale Journaille auf Trab, sondern auch etliche Programmierer, die einmal vom Messestreß abschalten wollten. Activision lud in Atlantas Planet Hollywood ein, um dort ein neues Konsolenspiel mit Bruce Willis vorzustellen. Der Die Hard-Heroe präsentierte sich denn auch den geladenen Gästen, bevor er wieder in die Nacht entwand. Die eindrucksvollste Party ließ aber Sony steigen, die rund 3.000 Gäste in ein futuristisch dekoriertes Parkhaus einluden, wo die Rockband Soul Asylum für Stimmung sorgte.



Im messenahen Inforum präsentierte CUC Software seine neuen Partner: Neben Sierra profitiert jetzt auch Blizzard von der Marktmacht des Konzerns.



Frank Pingel von Microsoft präsentiert die nächste Joystick-Generation. Der SideWinder Force-Feedback erzeugt beim Lenken aktiven Widerstand.

Action-, Sportspiele und Jump&Runs

Lights, Camera, Action

Action und Sport hatten die E3 fest im Griff. In diesem Genre werden bis zum Jahresende wohl die meisten Spiele auf den Markt kommen – wenn es nach den Kalendern der Vertriebsgesellschaften geht. Daß die Entwickler manchmal andere Terminvorstellungen haben, läßt sich schon anhand der immer häufiger auftretenden Verschiebungen erkennen.

Sega überraschte mit der Vorstellung von **NBA Action 98**, das mit Motion Capturing, originalgetreuen Daten und zahlreichen taktischen Möglichkeiten alle Voraussetzungen für einen potentiellen Hit erfüllt. Konami kündigte unterdessen die Umsetzung von **NBA In the Zone** an, mit dem das japanische Unternehmen auf diversen Konsolen schon große Erfolge feiern konnte. Gute Nachrichten gibt es auch für alle Fans von **NBA Live**. Die Anzahl der Special Moves wird in der 98er Version auf satte 180 er-

höht, bis auf Michael Jordan sind alle Spieler mit von der Partie. Die Superstars wird man sogar anhand der Gesichtszüge erkennen können. Auch **NBA Live 98** wird natürlich alle gängigen 3D-Beschleunigerkarten unterstützen. Baseball spielt in Deutschland zwar keine große Rolle, dennoch bleibt das Thema aufgrund der technologischen Fortschritte interessant. **Tony La Russa Baseball** geht ebenfalls in die vierte Runde und kann durch eine völlig neue Engine überzeu-

gen, die über größere Spieler und zahlreiche Perspektiven verfügt. Den besten Eindruck hinterließ aber **Microsoft Baseball 3D**. Mit unterschiedlichen Wetterverhältnissen, einer ausgeklügelten Ballphysik und phantastischer Grafik scheint sich dieses Spiel schon bald an die Spitze setzen zu können. An Force Feedback-Unterstützung wurde natürlich ebenfalls gedacht...

Unter dem neuen Label Acclaim Sports wird **NFL Quarterback Club 98** auf den Markt kommen.



Neben den üblichen Spieloptionen bietet sich außerdem die Möglichkeit, über 50 historische Begegnungen nachzuspielen. Das Thema Tennis wurde in der Vergangenheit von allen Herstellern eher stiefmütterlich behandelt. Jetzt kommen gleich zwei Spiele auf den Markt: **Pete Sampras Extreme Tennis** von Codemasters (Test auf Seite 114) und **Great Courts 3** von Blue Byte. Über hundert männliche und weibliche Computergegner mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen müssen bei **Great Courts 3** besiegt werden, um in der Rangliste nach oben zu klettern. Außerdem wird man über das Internet Turniere veranstalten können, die mehrere Tage dauern und an denen Spieler aus der ganzen Welt teilnehmen können.

Beat 'em Up

Kampfsportspiele waren auf der E3 eher spärlich gesät. Sega konnte mit **Virtua Fighter 2** natürlich die meisten Blicke auf sich ziehen. Eine verbesserte Engine, detaillierte Texturen, zwei neue Charaktere und zahlreiche neue Special Moves zeichnen den zweiten Teil aus. Außerdem kann via Netzwerk und Internet gegen andere Mitspieler angetreten werden. Sega hat aber noch ein Prügelspiel im Programm. Der neueste Automaten-Knüller **Last Bronx** wird eben-



Virtua Fighter 2 überzeugt durch hohe Geschwindigkeit und geschmeidige Animationen – auch ohne 3D-Beschleunigerkarte.



Die einzelnen Spieler werden bei Microsoft Baseball 3D sehr detailliert dargestellt.



Bei Fighting Force stehen Ihnen vier verschiedene Charaktere und zahlreiche Waffen zur Verfügung.

falls für den PC umgesetzt. Der Unterschied zu **Virtua Fighter 2**? Bei **Last Bronx** wird nicht nur mit der blanken Faust, sondern vielmehr mit Hieb- und Stichwaffen aller Art gekämpft. Aus der Gerüchteküche: Bei LucasArts zeigte man **Star Wars: Masters of Teräs Käsi**, ein Prügelspiel mit Luke Skywalker, Boba Fett & Co. Momentan ist dieses Spiel allerdings nur für die PlayStation geplant, ob eine Umsetzung folgt, steht noch in den Sternen.

Eidos Interactive veröffentlicht im

September ein Prügelspiel mit richtiger Storyline. Zur Verfügung stehen bei **Fighting Force** vier verschiedene Helden, die jeweils auf mehr als 50 Moves zurückgreifen und sich sogar bewaffnen können. Die Hatz nach dem schrecklichen Dr. Zeng, dem Endgegner, erstreckt sich über acht Levels, die von bis zu vier Spielern gleichzeitig gespielt werden können.

Jump&Run

Mit Spannung wird die Fortsetzung von Rayman erwartet. **Rayman's World** wird über einen Editor verfügen, mit dem sich eigene Level erstellen lassen, die dann an Freunde und Bekannte weitergegeben werden können. Wie schon bei **P.O.D.** wird Ubi Soft auch auf der Homepage (www.ubisoft.de) neue Level und Gestaltungshilfen veröffentlichen. Disney arbeitet weiterhin fieberhaft an **Hercules**, um den Erscheinungstermin Anfang September einhalten zu können. Das Spiel zum gleichnamigen Kinofilm

Oliver Menne schreibt über Trends im Action-Genre



3Dfx, Rendition, Power VR, Direct3D – Schlagworte, die einem fast an jedem Stand eingetrichtert wurden. Daß diese modernen Grafikkarten und Chipsätze unterstützt werden, ist zwar prinzipiell eine begrüßenswerte Entscheidung der Spielehersteller, allerdings wird es auch immer schwieriger, die Spreu vom Weizen zu trennen. In puncto Grafik gibt es kaum noch Unterscheidungsmöglichkeiten, fast jedes Produkt kann mit sensationellen Effekten und Animationen aufwarten, Augenwischerei wird immer häufiger betrieben. Es bleibt zu hoffen, daß bei aller Euphorie der eigentliche Spielspaß nicht zu kurz kommt und die monatelange Entwicklungsarbeit nicht nur in die Optik, sondern auch in das Gameplay investiert wird. Apropos Spielspaß: Einige Hersteller besinnen sich momentan auf alte Tugenden und haben Remakes erfolgreicher Klassiker in Angriff genommen. Sowohl Atomic Bomberman als auch Montezuma's Revenge und Frogger werden kräftig überarbeitet und mit neuen Spielelementen versehen, so daß vom Original eigentlich nur noch das Grundgerüst übrigbleibt. Kein schlechter Gedanke, wenn man in Betracht zieht, daß sich die meisten Firmen darauf beschränken, erfolgreiche Spielkonzepte der jüngeren Vergangenheit zu klonen. Ob Diablo oder Tomb Raider, die Anzahl der Spiele mit ähnlichem Inhalt wird in den nächsten zwölf Monaten drastisch in die Höhe schnellen. In diesem Punkt waren sich alle Branchen-Insider auf der E3 einig. Wirklich erfreulich war ein neuer Trend im Hardware-Sektor: Mit einem Force Feedback-Joystick lassen sich Actionspektakel in Zukunft noch intensiver erleben. Zahlreiche Spiele wurden bereits mit diesem Eingabegerät präsentiert, der erste Eindruck war phänomenal. Lediglich der Preis (ca. 200 Mark) ist für eine rasche Etablierung vielleicht etwas zu hoch angesetzt.



Great Courts 3 macht grafisch einen perfekten Eindruck. Trotzdem handelt es sich weniger um eine Simulation als um ein actionreiches Sportspiel.



Hasbro Interactive belebt den Klassiker Frogger mit neuen Spielelementen und einer sehenswerten Grafik-Engine.

Eishockey

In Anlehnung an Actua Soccer (in Deutschland: ranSoccer) entwickelt Gremlin das Eishockeyspiel **Actua Ice Hockey**. Für das „Motion Capturing“ stellte sich Chris Kelland vom diesjährigen englischen Meister Sheffield Steelers zur Verfügung. Nicht nur die Grafik und das Gameplay sollen sehr realistisch ausfallen, vor allem auf die Geräuschkulisse möchte man sich konzentrieren.

Virgin hält mit **NHL Powerplay 98** dagegen, das schon in wenigen Wochen auf den deutschen Markt kommen soll. Die Animationen wurden ebenfalls per „Motion Capturing“ entwickelt, von der Konkurrenz absetzen möchte man sich aber durch fortgeschrittene Künstliche Intelligenz. Hohe Ziele hat man sich zumindest gesteckt: „Dieses Spiel wird einen neuen Standard für Eishockeyspiele setzen“, meinte Simon Jeffrey, Vice President of Marketing. Deshalb hat man sich bei Virgin auch sofort dazu entschlossen, alle Grafikkarten mit Beschleunigung (3Dfx, Rendition, PowerVR) zu unterstützen.

Pünktlich zur E3 kündigte Acclaim mit Acclaim Sports ein neues Label an. In dieser Reihe wird zunächst **NHL Breakaway 98** erscheinen. Bei der Entwicklung wurde sogar den „Playbooks“ Beachtung geschenkt, so daß man während einer Partie einstudierte Spielzüge aufrufen kann. Außerdem werden alle Spieler realistisch dargestellt, d. h. es wird Unterschiede in puncto Größe und Gewicht geben.

„Coaching“ soll auch bei **NHL Hockey 98** möglich sein, das bei Electronic Arts nur hinter verschlossenen Türen gezeigt wurde. Die Entwickler reagierten diesmal auf die kritischen Kommentare der Spieler und

versuchen, alle Mankos der vorherigen Version zu beseitigen. Im Klartext: Der Torwart fährt ab und zu auch hinter das Tor, er verkürzt den Winkel und kann auf Wunsch auch manuell vom Spieler gesteuert werden. Wie bei der neuesten FIFA-Version wird man auch bei NHL Hockey 98 einzelne Details wie Gesichtszüge erkennen können.



Die Erwartungshaltung gegenüber Actua Ice Hockey ist hoch.



Bei NHL Hockey 98 lassen sich sogar bekannte Gesichter erkennen.



NHL Breakaway 98 soll zahlreiche Special Moves beinhalten.



Bei Rayman's World gilt es wieder kunterbunte Levels zu durchwandern. Diesmal wurde sogar an einen integrierten Editor gedacht.

zeichnet sich durch phantastische Animationen und Zwischensequenzen aus, Story und Atmosphäre der Vorlage wurden hervorragend eingefangen. Ungewöhnlich, aber immer noch ein Jump&Run ist **Sonic 3D Blast**.

Gespielt wird diesmal aus der Ich-Perspektive, zahlreiche neue Special Moves sorgen für einen eigenständigen Charakter. Ebenfalls demnächst in „3D“: **Earthworm Jim** von Interplay. Diesmal entdeckt der Spieler ein noch völlig unentdecktes Gebiet, Jims Psyche! Eine Voxel-Engine soll für möglichst sanfte Übergänge sorgen, alle Figuren und Objekte bestehen hingegen aus Polygonen. In den insgesamt 30 Levels dürfen wieder jede Menge Gags und innovative Ideen erwartet werden.

Crystal Dynamics ist der große Gewinner im Genre Jump&Run. Die beiden Fortsetzungen **Gex: Enter the Gecko** und **Pandemonium 2** zeigen, daß vor allem in puncto Grafik noch eine Menge aus dem PC herauszuholen ist. Beide Spiele werden natürlich alle gängigen 3D-Beschleunigertkarten unterstützen.

Atomic Bomberman von Interplay läßt sich nicht so leicht einem bestehenden Genre zuordnen. Seit knapp acht Jahren fasziniert das Spielprinzip rund um die bombenlegenden Feuerteufel Multiplayerfans aus aller Welt. Im August soll die Neuauflage für



Pandemonium 2 soll schon bald auf den Markt kommen: 3D-Unterstützung ist bei diesem Titel Ehrensache.



Bei Gex 2 wurden nicht nur die Grafiken aufgepeppt, auch Teile des Spielprinzips wurden geändert.

den PC erscheinen, mit zahlreichen Missionen und einem ausgefeilten Mehrspieler-Modus. Hasbro Interactive arbeitet ebenfalls an einer Neuauflage eines Kultspiels der 80er. **Frogger** wurde mit moderner Grafik und 50 anspruchsvollen Levels ausgestattet, die zum Teil auf Müllhalden, im Dschungel oder auch klassisch im Straßenverkehr spielen. Frogger läßt sich entweder alleine oder im Netzwerk bzw. über das Internet spielen.

Action im Auto

Als astreines Actionspiel entpuppte sich **Streets of SimCity**. Hinter dem Steuer eines futuristischen Rennwagens, der mit aller-



Streets of SimCity verwandelt riesige Metropolen in reine Schlachtfelder. Sie können entweder Städte importieren oder selbst erstellen.



Bei Interstate 77 übernehmen Sie diesmal die Rolle von Taurus, dem besten Freund von G. Champion.

Bei Extrawaffen ausgestattet werden kann, verwandelt man – entweder alleine oder mit bis zu sieben Mitspielern im Netzwerk – ganze Städte in riesige Schlachtfelder. Maxis gibt dem Spieler dabei die Möglichkeit, bereits existierende Metropolen aus SimCity 2000 zu importieren oder eigene Städte mit dem integrierten Editor zu erstellen. Das Auto wird auch bei **Interstate 77** nicht nur als Fortbewegungsmittel benutzt. Activisions Fortsetzung stellt diesmal Taurus, den ehemaligen Partner des Spielers, als Hauptperson heraus und wird von Beginn an über Direct3D-Unterstützung verfügen.

Keilerei im Dungeon

Diablo und die Folgen: Selbst der für Wirtschaftssimulationen bekannte Hersteller Maxis fühlt sich genötigt, das erfolgreiche Spielprinzip zu klonen. **Crucible** soll über acht verschiedene Charaktere und 24 Monster verfügen, die über 60 Levels verstreut sind. Im Netzwerk können bis zu

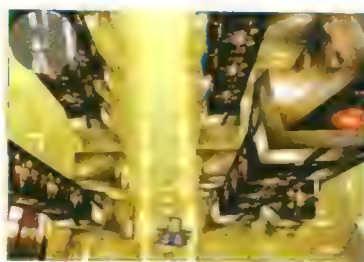
acht Spieler gegeneinander antreten, wobei auch in die Rolle der Monster geschlüpft werden kann. Das ist vor allem im Zusammenhang mit dem integrierten Editor interessant.

Weltraumschlachten

Im Genre „Ballern im Weltraum“ scheint **Wing Commander 5** der große Abräumer des Weihnachtsgeschäfts zu werden (siehe Titelthema PC Games 8/97). Dennoch gab es auf der E3 einige Produkte zu sehen, die sich vor diesem Großprojekt nicht zu verstecken brauchen. Zum Beispiel werkelt Ocean eifrig an **Infinity War**. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Captains, der ein 150 Meter langes Raumschiff von Mission zu Mission steuern muß. Dabei erteilt er Befehle an die Mannschaft, muß Verluste aus-



Infinity War, so der Arbeitstitel, zeichnet sich durch detaillierte Raumschiffe und zahlreiche taktische Möglichkeiten aus.



Durch zahlreiche Licht- und Nebel-effekte bekommt Lunatik eine recht eigenwillige Optik.

gleichen und Reparaturen veranlassen. Die Aufgaben sind also vielschichtiger und beschränken sich nicht nur auf die Zerstörung von Zielobjekten.

Die deutsche Spieleschmiede Neon entwickelt **Viper** für Ocean. An Bord eines Helikopters müssen Intrigen, die von Außerirdischen gesponnen wurden, aufgedeckt und die Verursacher ausgeschaltet werden. Wie schon Tunnel B1, so wird auch Viper wieder mit zahlreichen Special Effects gespickt sein.

Lunatik von Eidos Interactive bietet eine etwas ungewöhnliche Optik, die vor allem durch die düstere Beleuchtung zustandekommt. Die Story handelt wieder einmal von korrupten Regierungen und übermächtigen Konzernen, die sich mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln an die Wäsche wollen.

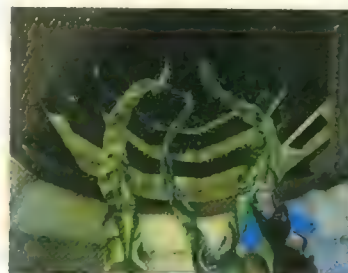
Nicht direkt im Weltraum, sondern auf Planetenoberflächen werden bei **Profiteer** von Psygnosis Schlachten ausgetragen. Zu kämpfen hat man dabei nicht nur mit den Einheiten der vier ver-



Profiteer spielt ausschließlich auf Planetenoberflächen – ein neuer Ansatzpunkt für Spiele dieser Art.

Half-Life

Sierra überraschte mit einer Neuvankündigung im Bereich 3D-Action. Half-Life, so der ungewöhnliche Titel, versetzt Sie in die Rolle eines Spezial-Agenten, der eine außerirdische Raumbasis unter die Lupe nehmen soll. Sie beginnen im Kellergeschoß und müssen sich 20 Etagen nach oben arbeiten. Der Clou: Obwohl 3D-Karten unterstützt werden, gelang es den Programmierern, eine softwaremäßige Beschleunigung auf die Beine zu stellen. Auch ohne Zusatzhardware kommt man so in den Genuß von faszinierenden Transparenz- und Explosionseffekten. 256 Farben gibt es bei Half-Life nämlich erst gar nicht, mit 65.535 Farben wird eingestiegen (und das bei moderaten Rechneranforderungen), und wer über genügend Leistung verfügt, kann sich sogar in True Color durch die fein texturierten Gänge schlagen. Entwickelt wird Half-Life von einem Star-Ensemble. Die junge Firma Valve setzt sich aus Mitarbeitern zusammen, die schon für Microsoft, Shiny und Apogee in die Tasten gegriffen haben.



Half-Life soll sogar mit 16,7 Millionen Farben spielbar sein.



Die Gegnerintelligenz von Half-Life soll neue Zeichen setzen.



Die Screenshots können täuschen: Die Umgebung ist gar nicht so grobkörnig, sondern bei schneller Bewegung recht ansprechend.

schiedenen außerirdischen Rassen, sondern auch mit Wirbelstürmen, Säureregen und Atmosphärenlöchern. Deshalb muß vor jedem Einsatz eine taktische Planung vorgenommen werden. Auch Maxis versucht bei **Nightfall** eine akkurate „Wetter-Engine“ auf die Beine zu stellen. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Einzelkämpfers, der fremde Welten bewohnbar machen und dabei Kolonisten beschützen muß. Dabei verändern Umwelteinflüsse wie Nebel, Blitzschlag und magnetische Stürme das Gameplay – das Raumschiff läßt sich plötzlich nicht mehr wie gewohnt steuern.

Bethesda Softworks arbeitet hingegen immer noch an **The 10th Planet**, das bereits vor zwölf Monaten hätte auf den Markt kommen sollen. Die Grafiken wurden

weiterentwickelt, über das Gameplay läßt sich immer noch recht wenig sagen.

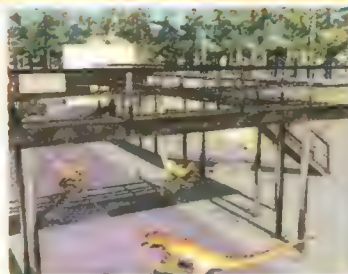
Shadow Master basiert auf den phantastischen Grafiken des Künstlers Rodney Matthews: In einem fernen Universum wurde alle Lebewesen in willenlose Maschinen verwandelt. Der Spieler macht sich mit einem rasend schnellen Kampffahrzeug auf, die Hintergründe zu erkunden. Die Hatz erstreckt sich über 16 Level und kann – bei Bedarf – im Netzwerk fortgesetzt werden.

3D-Actionspiele sind immer noch der absolute Renner. Die meisten konnten wir Ihnen bereits in den vergangenen Ausgaben vorstellen, die angegebenen Veröffentlichungstermine verschieben sich fast täglich. So soll **Jedi Knight** beispielsweise im Oktober auf den Markt kommen, und Epic



Overboard greift das alte Pirates-Thema auf, konzentriert sich aber eher auf die Actionkomponente und beschränkt sich auf wenige Puzzles.

Dino-Spiele



Wenn Dreamworks alle Versprechen wahr machen kann, erwartet uns mit **Trespasser** ein echter Hit.

Bei **Turok** dreht sich zwar auch alles um Dinosaurier, allerdings hat das Spiel wenig mit Jurassic Park zu tun. Acclaims Verkaufsschlager für das Nintendo 64 wird momentan für PCs mit 3D-Beschleunigerkarte umgesetzt und kann schon jetzt durch extrem flüssige Grafik überzeugen. Mit 14 verschiedenen Waffen müssen Sie sich durch insgesamt acht Levels schlagen, indem Sie prähistorische Monster aufs Korn nehmen.

Die Konsolenumsetzung von **Turok** setzt eine 3D-Karte voraus.

Megagames möchte sich mit **Unreal** noch bis zum Weihnachtsgeschäft Zeit lassen. Wirklich neu waren nur die spielbaren Versionen von John Romeros **Daikatana** und natürlich **Quake 2** (siehe PC Games 7/97). Bei LucasArts konnte neben Jedi Knight vor allem **Shadows of the Empire** überzeugen. Das abwechslungsreiche Actionspiel ist für das Nintendo 64 bereits seit einiger Zeit erhältlich, für PCs mit entsprechender Grafikkarte (Direct3D) soll es im Oktober verfügbar sein. Interessant: Bekannte Charaktere wie Han Solo, Boba Fett, Darth Vader & Co wurden bei diesem Titel viel stärker in die Story eingebunden, obwohl man in die Rolle des Newcomers Dash Rendar schlüpft.

In einem ungewöhnlichen Szenario präsentiert sich **Overboard** von Psygnosis. Als Kapitän eines Piratenschiffs steuert man eine Galeone durch die Karibik, löst kleinere Puzzles und muß sich so-

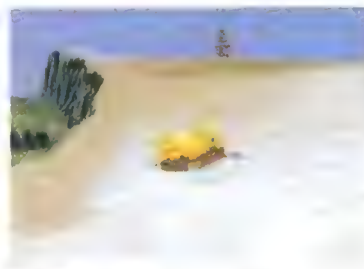
1997 könnte wieder das Jahr der Dinosaurier werden. Steven Spielbergs „Vergessene Welt“ läuft im Sommer auch in Deutschland an, und Acclaim und Dreamworks liefern die passenden Spiele dazu. Dreamworks entwickelt den offiziellen Titel **Trespasser**, der ein paar Jahre nach der „Vergessenen Welt“ spielt. Auf der Messe zeigte man zwar „nur“ eine Engine, die die Umgebungsgrafik darstellt und die Dinosaurier erst einmal nicht berücksichtigt; wenn man sich allerdings die Screenshots ansieht, merkt man sofort, daß sich Dreamworks ein echtes Mammutprojekt vorgenommen hat. Wenn das fertige Spiel nur annähernd diese Qualität erreicht, können wir uns auf eine Sensation im Genre gefaßt machen.



gar mit Fabelwesen und Seeungeheuern auseinandersetzen.

Spiele aus der dritten Person

Im Schatten von Tomb Raider bzw. **Tomb Raider 2** (siehe Seite 18) schleichen sich gleich mehrere Spiele an. **Outcast** von Ocean greift auf eine Voxel-Engine zurück und stellt Objekte und Personen mit Hilfe von Polygonen dar. Das Resultat sind stimmungsvolle Landschaften, in denen man sich mit seinem laserbewaffneten Krieger in rasender Geschwindigkeit fortbewegen kann. Der



Bei **Nightfall** hat man mit unterschiedlichen Wetterbedingungen zu kämpfen.

POWER? Macht

HARDWARE VOM FEINSTEN:

Grafikkarten

Diamond Monster 3D

3D-AddOn-Karte der Extraklasse mit 4 MB EDO-RAM und 3D-Monitorsupport. Für 3D-Flugsimulatoren, 3D-Actionspiele, 3D-Modellbau.



369,-

ATI Xpression+, 4 MB

Top-3D-AddOn-Karte mit 4 MB SDRAM und RAGE II+ Chip. Die 3D-Karte überzeugt durch überdurchschnittliche Leistungen: PC Shopping 4/97, mit Bildausgabe auf TV!



318,-

Matrox Millenium 2, 4 MB

Endlich! Die neue Millenium! 4 MB SDRAM, 2D/3D-Performance, 3D-Actionspiel.

549,-

Matrox Mystique, 4 MB

Die Königin der 3D-Karten jetzt zum Standardpreis! 4 MB SG-RAM, 1.5 MB VRAM, 3D-Actionspiel.



235,-

Flagpoint 3D, 4 MB

Schnelle 3D-Performance, 4 MB VRAM, 3D-Actionspiel.

137,-

Sound

Soundblaster AWE64 Value

Top-Stereo-AddOn-Karte mit Advanced Wavetable-Synthesizer, 1 MB ROM mit General MIDI Sound Samples. Voll kompatibel zu Windows 95 und neuesten Games.



186,-

Multimedia Speaker-System Wavemaster 240

Aktives Stereo-Speaker-System für realitätsgetreue Klangwiedergabe. Magnetisch abgeschirmte 2 x 240 Watt.

65,-

Monitore

17" Goldstar CS 771

0,28 mm Lochmaske, MPRII, 65 kHz, on Screen Display.

779,-

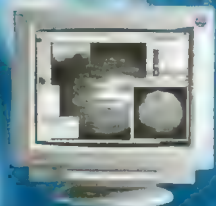
17" Visionmaster 8617T

Von Iiyama. 0,28 mm Lochmaske, TCO92, 86 kHz, on Screen Display, Kissen, Trapez, 21 Speicherplätze.

1199,-

20" CTX TCO 2085XE

0,28 mm Lochmaske, TCO92, 85 kHz, on Screen Display, Kissen, Trapez, Rotation, Farbtemperatur.



1777,-

Festplatten

4.3 GB Quantum IDE

Schnelle 4.3 GB IDE-Festplatte mit 128 kB Cache.



399,-

4.3 GB Quantum U-5C51

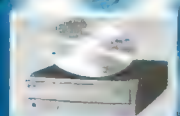
SCSI Renner mit 128 kB Cache.

738,-

CD-ROM

20fach Lite-onMAX

Erleben Sie Ihre Spiele in völlig neuer Dimension. Neues 20(!)fach IDE-Laufwerk.



145,-

Ricoh MP6200S

Endlich! Beschreiben Sie Ihre CDs selbst! Sie wünschen und schreiben Sie so Ihr individuelles Speichermedium für Daten- und Audio-Datensätze, 6-fach lesen, 2-fach schreiben mit SCSI-Controller, Software und CDRW-Rohling.



1299,-

WIR FÜHREN ALLE AKTUELLEN SPIELE IN UNSEREM SORTIMENT!



Berlin Groß-Märchen Fon 030 461 71 11	Berlin Bochumer Str. 11 Fon 030 461 71 11	Berlin Bochumer Str. 11 Fon 030 461 71 11	Berlin Bochumer Str. 11 Fon 030 461 71 11	Berlin Bochumer Str. 11 Fon 030 461 71 11
Berlin Groß-Märchen Fon 030 461 71 11	Berlin Bochumer Str. 11 Fon 030 461 71 11	Berlin Bochumer Str. 11 Fon 030 461 71 11	Berlin Bochumer Str. 11 Fon 030 461 71 11	Berlin Bochumer Str. 11 Fon 030 461 71 11
Berlin Groß-Märchen Fon 030 461 71 11	Berlin Bochumer Str. 11 Fon 030 461 71 11	Berlin Bochumer Str. 11 Fon 030 461 71 11	Berlin Bochumer Str. 11 Fon 030 461 71 11	Berlin Bochumer Str. 11 Fon 030 461 71 11
Berlin Groß-Märchen Fon 030 461 71 11	Berlin Bochumer Str. 11 Fon 030 461 71 11	Berlin Bochumer Str. 11 Fon 030 461 71 11	Berlin Bochumer Str. 11 Fon 030 461 71 11	Berlin Bochumer Str. 11 Fon 030 461 71 11

<http://www.pcspezialist.de>



Bei Omikron versucht sich Eidos Interactive selbst zu klonen: Wie bei Tomb Raider sieht man seinen Helden aus der Third Person-Perspektive.



H.E.D.Z. hat ein abgefahrenes Spielprinzip, das aber dennoch leicht verstanden werden kann.

Soundtrack wird übrigens vom Moskauer Symphonie-Orchester beigesteuert. Einen weiteren Tomb Raider-Klon entwickelt Eidos Interactive selbst: In **Omikron** müssen Sie eine futuristische Stadt erkunden, sich mit Passanten unterhalten und mit Händen und Füßen gegen Feinde zur Wehr setzen. Außerdem gibt es jede Menge Schußwechsel und sogar aufregende Verfolgungsjagden mit dem Auto. Auf dem gleichnamigen Kinofilm von Luc Besson basiert **Das fünfte Element**, das Kalisto und Gaumont Multimedia in Zusammenarbeit entwickeln. Der Spieler kann entweder die weibliche (Leeloo) oder die männliche Hauptrolle (Korben Dallas) übernehmen und durch 15 Levels hetzen. Bislang ist dieses Spiel Kalistos ehrgeizigstes Projekt. Mit einem reichlich ungewöhnlichen Spielprinzip konnte Hasbro aufwarten: **H.E.D.Z.** ist eine Mischung aus Sportsimulation, Strategie- und Ballerspiel. Der Schauplatz ist eine virtuelle Arena, in der sich bis zu 225 verschiedene

Charaktere tummeln können. Mit den eigenen fünf H.E.D.Z. gilt es, so viele gegnerische H.E.D.Z. zu fangen, zu stehlen, zu tauschen oder zu bekämpfen wie möglich. Je nach Verlauf der Auseinandersetzungen reduzieren sich die Energie-Levels der einzelnen Charaktere. Sinkt dieses Level auf null, so fällt der Kopf des H.E.D. Der Gegner nimmt den Kopf und verewigt ihn mit einem Slam-Dunk in seinen Korb. Die Eigenschaften des so gewonnenen H.E.D. können nun genutzt werden, um weitere H.E.D.Z. einzufangen. Klingt alles reichlich kompliziert, ist aber eher abgefahren als schwierig. Wir werden Sie in den kommenden Monaten ausführlich informieren. Utopia entwickelt momentan einen Nachfolger zu Montezuma's Revenge, ein Spiel, das in den 80er Jahren sehr erfolgreich war und eine ganze Generation geprägt hat. **Montezuma's Return** wird aus der Ich-Perspektive gespielt und besteht zum größten Teil aus knackigen Puzzles, Gewalt wird nur selten und indirekt eingesetzt. Erscheinen soll das Spiel, das in Deutschland von Software 2000 vertrieben wird, im Herbst.

Roboter-Lizenz

Nachdem die offizielle FASA-Lizenz an MicroProse gefallen ist, entwickelt Activision nun **Heavy**

Fußball

Nach Philips Media hat sich nun Ocean die begehrte UEFA-Lizenz unter den Nagel reißen können. Unter dem schlichten Titel **UEFA** will das englische Unternehmen ein Fußballspiel auf den Markt bringen, das vor allem grafisch neue Akzente setzt, aber auch in Bezug auf die Künstliche Intelligenz einen Schritt nach vorne bedeutet. Ein paar Daten: 48 Mannschaften, 5 Nationalteams, 3 versteckte Teams und 17 Stadien, die natürlich originalgetreu nachgebildet werden.

Auch Gremlin wird im Jahr vor der Weltmeisterschaft noch einmal mitmischen. Mit **Actua Soccer 2** versuchen die Engländer die Fehler der Vergangenheit zu beheben und mehr Gameplay ins Spiel zu bringen.

Mit Spannung erwartet wird natürlich **FIFA: Road to World Cup 98**. Vor allem in puncto Grafik-Engine möchten die Kanadier in diesem Jahr noch einmal ein gutes Stück vorankommen. Die auf der E3 vorgeführte Version verfügte bereits über Unterstützung für 3D-Beschleunigerkarten und konnte deshalb mit sagenhaften Lichteffekten und geschmeidigeren Animationen aufwarten. Insgesamt werden 172 Mannschaften in das Spiel integriert, die 16 bekanntesten Stadien werden nachgebildet. Zum ersten Mal stehen verschiedene Spielsysteme zur Verfügung, die jederzeit modifiziert werden können. Jedem Kicker können Sie nun verschiedene Eigenschaften zuweisen, wie beispielsweise Manndecker, Freistoß- und Elfmeterschützen. Die deutsche Sprachausgabe soll diesmal von Werner Hansch übernommen werden.



UEFA von Ocean möchte um die Meisterschaft mitspielen.



FIFA: Road to World Cup 98 ist so detailliert wie noch nie zuvor.

Gear. Bei diesem Spiel dreht sich zwar auch alles um Roboter und überdimensionale Waffensysteme, allerdings fehlen die offiziellen Bezeichnungen. Antreten muß dieses Spiel gegen das schon erwähnte **MechWarrior 3** von MicroProse. Neben Solo-Missionen kann natürlich auch im Netzwerk gegen menschliche Mitspieler angetreten werden. Die Möglichkeiten, die Roboter nach Herzenlust mit martialischen Extrawaffen auszustatten, steht natürlich bei beiden Spielarten zur Verfügung. Nicht so richtig in dieses Sub-Genre paßt **Riot** von Microsoft. Zwar treten die Söldner, in deren Rollen man schlüpfen kann, in Roboter-ähnlichen Kampfanzügen gegeneinander an, allerdings können diese nicht so detailliert „getunt“ werden. **Riot** setzt deshalb auch mehr auf Geschwindigkeit und ist mehr Actionspiel als Simulation.



Heavy Gear: Activision muß diesmal ohne Lizenz in die Schlacht ziehen.



MechWarrior 3: MicroProse erschafft ein komplett neues Spiel.



Riot von Microsoft konzentriert sich auf die Action-Komponente.

SIEMENS

Faxen und Surfen im Internet.

Mit der ISDN-PC-Karte von Siemens.



Die Datenautobahn ist die schnellste und vielleicht auch die spannendste Möglichkeit, um die Welt zu reisen.

Mit Siemens I-Surf haben Sie Ihre Fahrkarte fürs Internet in der Tasche und im PC.

Ergründen Sie das Internet, und erledigen Sie Ihre Geschäfte online. Sie versenden Faxe per Mausklick und lassen sich während Ihrer Abwesenheit vom integrierten Anrufbeantworter vertreten.

Mehr über I-Surf erfahren Sie unter: 089/722-36694

<http://www.siemens.de/pn/ke>

I-Surf.
So clever wie Sie.

*Unverbindl. Preisempfehlung (inkl. MwSt.).



ISDN SURF

Men in Black

Männer in Schwarz

Als Kinofilm übertraf Men in Black bereits nach zwei Wochen mit einem Einspielergebnis von 140 Millionen Dollar alle Erwartungen. Zwei kleine kalifornische Newcomerfirmen aus Kalifornien schlugen allen ein Schnippchen und sicherten sich überraschend die Lizenz für den Megahit.

Irgendwie müssen alle großen Softwarefirmen vor knapp einem Jahr ein gemeinschaftliches Mittagsschlafchen gehalten haben. Denn obwohl diverse Filmmagazine den Alien-Thriller Men in Black bereits als kommenden Sommerhit priesen, kam niemand auf die Idee, die Lizenz zu erwerben. Das heißt, fast niemand: Zwei Minifirmen namens The Design League und Chronic Entertainment griffen sich die Rechte, begannen sofort mit großem Enthusiasmus an der Entwicklung und wollen das Spiel bereits im Oktober auf den US-Markt bringen. Men in Black wird auf jeden Fall auch in Deutschland erscheinen, allerdings – und hier zeigen sich die Nachteile eines Kleinunternehmens – konzentrierte man alle Ressourcen auf die Entwicklung und konnte sich bisher noch nicht um einen Vertrieb kümmern.

Anders als der Film

Wer die letzten Wochen nicht hinterm Mond verbracht hat, sollte mit der Story des Films bestens vertraut sein. Die Men



Die Agenten Jay, Kay und El sind die Men in Black. Mit martialischen Waffen beschützen sie gestrandete Aliens und ziehen gegen fiese Außerirdische, die die Welt unterwerfen wollen, in die Schlacht.

in Black sind eine unabhängige Organisation, die Außerirdischen den Aufenthalt auf der Erde erleichtert. In ihrem Hauptquartier, das als zentrale Überwachungsstation für die Besucher dient, befinden sich ein Weltraumflughafen mit Alien-Zollbehörde, Forschungslabors und Trainingsräume. Im allgemeinen verhalten sich die

Gäste recht friedlich. Sollte es jedoch einmal Ärger geben, wendet man sich vertrauensvoll an die Agenten Jay und Kay (Will Smith und Tommy Lee Jones). Ausgerüstet mit einem futuristischen Waffenarsenal sowie einer gehörigen Portion knochentrockenen Humors bringen die beiden selbst das ausgeflippteste Alien wieder

unter Kontrolle. Bis dahin hält sich das Spiel an die Gegebenheiten im Film, dann enden die Ähnlichkeiten jedoch. Da sich die lineare Filmhandlung für ein Computerspiel nicht eignet, entschloß man sich, eine eigene Story zu schreiben, bewegt sich dabei aber strikt innerhalb der Grenzen des im Film etablierten Szenarios.

Jay, Kay und El

In Men in Black: The Game agieren Sie entweder als Jay, Kay oder El (ein weiblicher Charakter, der im Film von Linda Fiorentino gespielt wurde). Auch die Aliens sind die gleichen geblieben; der Oberbösewicht ist eine riesige Kakerlake namens Edgar, die sich einen kleidsamen „Menschenanzug“ gebastelt hat, aber trotzdem noch recht auffällig wirkt. Das Spiel beginnt mit Jay, der als New York City-Cop versucht,



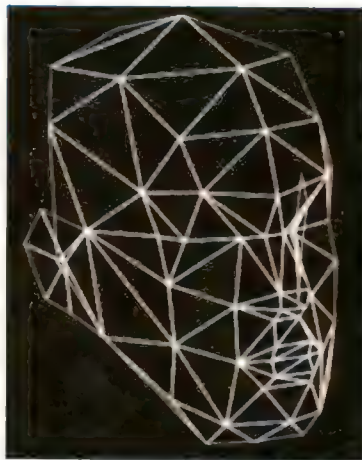
Agent Jay kämpft gegen einen insektenartigen Außerirdischen. Überdimensionale Laserwaffen sind bei Men in Black eine Selbstverständlichkeit.

warz

einen Raubüberfall zu verhindern. Nachdem er die Täter dingfest gemacht hat, findet er eine Bombe, die er entschärfen muß. Während all dies passiert, bemerkt er, daß er von einem eigenartigen Wesen beobachtet wird. Jay jagt den Burschen kreuz und quer durch New York, und schließlich gelingt es ihm, ihn zu stellen. Herzlichen Glückwunsch: Das Ganze war ein Test, und Jay ist damit offiziell das neueste Mitglied der Men in Black.

Alien Blasters

Men in Black ist ein Action-Adventure, das zunächst wegen der hervorragenden Präsentation der drei Hauptcharaktere auffällt. Bewegungen und Mimenspiel sind exakt wiedergegeben, und die Persönlichkeiten bleiben erhalten. Jay kämpft mit einer Mischung aus Karate und Boxen, Kay ist ein typischer Straßenkämpfer, während El (die im Film übrigens nicht in derlei Aktionen zu sehen ist) am besten mit Tomb Raiders Lara Croft zu vergleichen ist. 25 verschiedene



Anhand dieses Beispiels (Will Smith) können Sie sehen, wie die Charaktere in das Spiel integriert werden.

ne Bewegungen und Angriffsmöglichkeiten stehen zur Verfügung. Insgesamt verfügt man über 15 verschiedene Originalwaffen, die zum besten gehören, was Hollywoods Prop-Experten je entwickelt haben. Außerdem dienen herumliegende Objekte wie Knüppel oder Steine als Waffenersatz. Viele Aktionen sind mit sarkastischen Kommentaren und typischem Hollywood-Konversationen gewürzt. Die schnippischen Bemerkungen wurden übrigens von „Voice-Alikes“ und nicht von den Stars selbst gesprochen.

Action und Rätsel

Men in Black verfügt über eine Engine, die nach Aussagen von Lead Designer Cos Lazouras keine externen Grafikbeschleuniger benötigt. Die Engine macht einen soliden Eindruck und ist sicherlich schnell

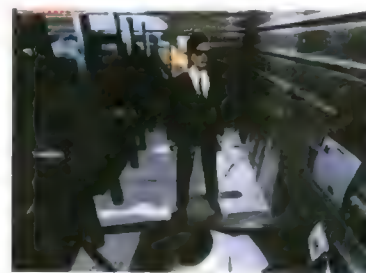


Die unzähligen Kameraperspektiven ändern sich bei Men in Black ständig, um einen filmähnlichen Eindruck zu vermitteln.

genug. Alle erwarteten Komponenten, wie dynamisches Light Sourcing, Inventarsystem oder realistische Bewegungsabläufe, sind funktionell, aber nicht revolutionär. Die Stärke von Men in Black liegt in der Präsentation, dem Gameplay und der Spiel-Balance. Und obwohl in erster Linie gekämpft wird, gibt es auch einige Rätsel zu lösen, wie beispielsweise das korrekte Anordnen von Spiegeln, um einen Laserstrahl in die gewünschte Richtung zu dirigieren. Es steht bisher noch nicht fest, ob es eine Multiplayer-Variante geben wird, jedoch deutet alles darauf hin. Zur Not wird ein entsprechender Patch nachgeliefert.

Men in Black hat, ebenso wie sein filmisches Pendant, alle Voraussetzungen, ein Tophit zu werden. Mit einem Test des Spiels rechnen wir in den nächsten zwei Monaten.

Markus Krichel ■



Besonders auf die Gesichtszüge wurde bei der Umsetzung geachtet.



Ein spannender Schußwechsel mit außerirdischen Schergen.



Auf der Suche nach Aliens müssen viele Locations besucht werden.

Bewaffnung

Die Men in Black haben ein abgefahrenes Waffenarsenal, mit dem im Film einige sehenswerte Effekte erzeugt werden. Diese Laser- und Protonenkanonen kommen natürlich auch im Spiel vor. Hier eine kleine Auswahl:



Mit dem Pulsar Blaster lassen sich meterdicke Stahlmauern zerschlagen.



Die J2 ist die Standard-Bewaffnung eines neuen Agenten.



Der De-Atomizer ist die schnellste Handfeuerwaffe der MIB.



Das Noisy Cricket läßt sich gut verstecken, hat aber einen gewaltigen Rückstoß.

Tomb Raider 2: Dagger of Xian

Lara Croft und de

Mit Lara Croft entwickelte das britische Softwarehaus Core Design einen Computerspielcharakter, der sich anschiekt, ebenso berühmt zu werden wie die Konsolenmaskottchen Sonic und Mario: Lara als Supermodel in Modezeitschriften, als Heldin in einem Video der Gruppe U2, als Popsängerin, als Gast in anderen Computerspielen und natürlich im Sequel **des Millionensellers Tomb Raider.**



Man kann über Lara Croft sagen, was man will. Viele finden den Rummel um die digitale

Femme fatale lächerlich, infantil und sexistisch, andere reiten fröhlich auf der fast schon an Götzenverehrung grenzenden Fanwelle mit. Eines steht fest: Die PC-Spielindustrie hat ihren ersten echten Breakout-Charakter gefunden. Könnten Sie sich bei-

spielsweise King Graham als Protagonisten in einem Musikvideo von U2 vorstellen? Oder Rosella als Bikinimodell in dem hippen britischen Modemagazin The Face? Wie wär's mit Larry als Ersatz für Annie Lennox bei Eurythmics? Nein? Lara hat all das bereits hinter sich, und die Angebote reißen nicht ab. Modeschöpfer wollen, daß Fräulein Croft in ihren neuesten Schöpfungen herumhüpfen soll, andere Firmen sähen Lara gerne als menschliche Litfaßsäule, verziert mit Firmenlogos und Werbeschildern. Selbst eine Zeichentrickserie ist im Gespräch.

pracht realistisch wallen zu lassen. Core mußte sich einige Beschwerden bezüglich der „kommerziellen Ausbeutung einer sexistischen Fantasy-Figur, die speziell für 15- bis 30jährige männliche Spieler entwickelt wurde“ gefallen lassen. Doch in erster Linie ist die fiktive 30jährige Tochter eines englischen Aristokraten – mit 2,3 Millionen verkauften Exemplaren ihres Debüt-Spiels Tomb Raider – ein verdammt erfolgreicher Computerspielcharakter. Und der spielt die Hauptrolle in Tomb Raider 2: Dagger of Xian.

Bereits im Herbst?

Die erste Überraschung ist der Veröffentlichungstermin. Bereits diesen Herbst wird Lara ihren athletischen Körper wieder in Brezelform biegen und sich durch Höhlen, Labyrinth und Schiffswracks zwängen. Bereits sechs Monate vor dessen Veröffentlichung hat man mit der Arbeit an dem Sequel begonnen. Und auch der dritte Teil ist bereits in Planung. Für den wird jedoch eine brandneue Engine entwickelt, die ca. zwei Jahre in Anspruch nehmen wird. Die Story von Tomb Raider 2 rankt sich um die chinesische Mythologie, genauer gesagt, um ein magisches Artefakt, den Dolch von Xian. Der Sage zufolge soll ein unbenannter tyrannischer Kaiser damit die Massen unterdrückt und sein dunkles Regime aufrechterhalten haben. Dies ging so lange gut, bis eine Gruppe tibetanischer Mönche ihm den Dolch kurzerhand abnahm und einen heiligen Eid leistete, ihn sicher zu verwahren. Lara soll den seit Jahrhunderten verloren geglaubten Dolch wie-

Laras Ursprünge

Die Grundidee für Tomb Raider und Lara Croft wurde vor fast vier Jahren von Toby Gard entwickelt. Allerdings waren seine Brötchengeber bei Core Design von der Idee eines weiblichen Action-Charakters nicht gerade begeistert. Allerdings nur solange, bis Toby – ein Jahr später – die ersten Bilder und Animationen präsentierte. Lara erfuhr bis zur Finalisierung des Projektes einige Veränderungen. Ursprünglich hieß sie Laura Cruise, trug lange Tarnhosen und eine Baseballmütze und hatte einen Pferdeschwanz. Dieser mußte dem Zopf weichen, da es den Programmierern partout nicht gelingen wollte, die Haar-



Tag der offenen Tür: In Venedigs Gassen entdeckt Lara geheime Eingänge.

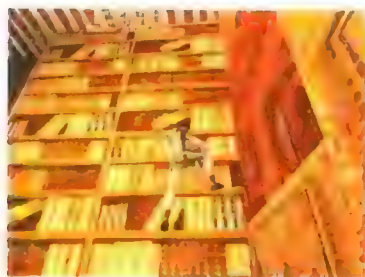


Mit ihren Widersachern kennt Lara nach wie vor kein Pardon.

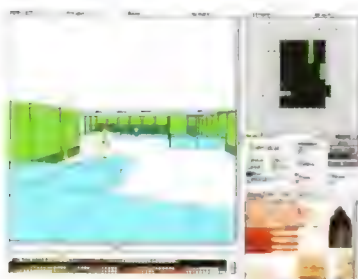


Über den Dächern von Venedig: Rechts geht's 20 Meter in die Tiefe.

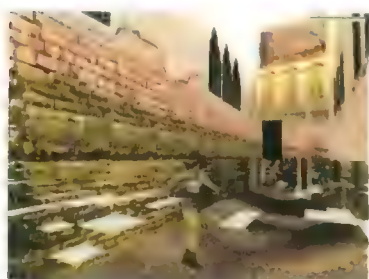
r Dolch von Xian



Auf den Spuren von Indiana Jones: In der Bibliothek von Venedig fahndet Lara nach einem Schmöker.



So sieht ein Tomb Raider 2-Szenario in seiner Rohfassung aus. Rechts oben: der Grundriß des Levels.



Lara Croft taucht unter: In den weitverzweigten Kanälen von Venedig läßt es sich vortrefflich planschen.



Da stockt einem der Atem: Mit gewaltigen Sprüngen hangelt sich Lara Croft von einem Balkon zum anderen.

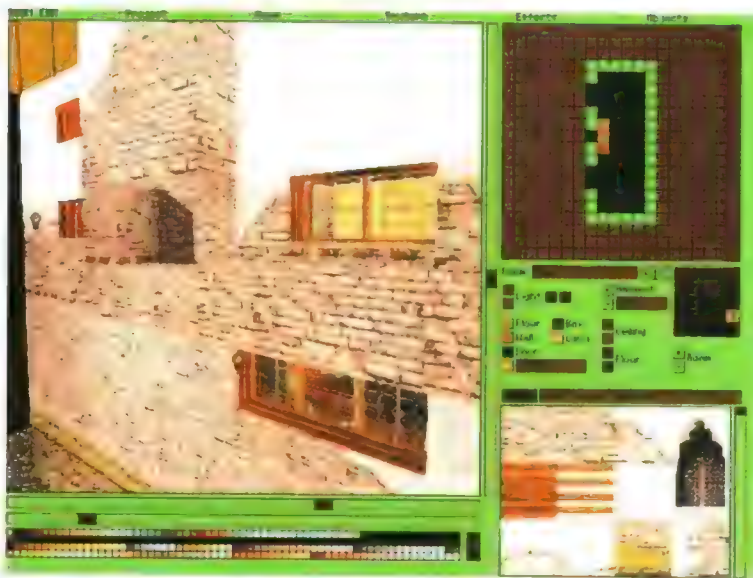


Wie im ersten Teil sind die Levels mit viel Grünzeug ausgeschmückt.

derfinden. Unbestätigten Gerüchten zufolge befindet sich dieser Dolch irgendwo in der Chinesischen Mauer. Auf der Suche nach Hinweisen auf den Verbleib des Objekts macht sie Zwischenstopps in England, Venedig und China, und selbst Exkursionen auf den Meeresboden bleiben ihr nicht erspart. Kanonenfutter bietet sich in Form einer Sekte namens Fiamma Negra und tibetanischer Shaolin-Mönche an.

Frischluftelevel

Core Design benutzt zwar die alte Tomb Raider Game Engine, hat diese jedoch erheblich aufgemotzt. Lara verfügt über neue Fähigkeiten, wie z. B. das Erklettern steiler Felswände und das Springen durch Glasfenster, und wird möglicherweise sogar das eine oder andere Fahrzeug steuern können. Abhängig vom momentanen Aufenthaltsort tauscht sie ihre kurzen Hosen und das Tank-Shirt gegen warme Winterkleidung (Tibet) oder einen schicken Taucheranzug (Unterwasserlevel) ein. Knapp 25% der Action spielt sich diesmal unter freiem Himmel ab. Hierdurch erhöht sich die Zahl der menschlichen Kontrahenten erheblich. Ob es eine harmlosere deutsche Version geben wird, steht noch nicht fest. Eine Handvoll neuer Waffen gibt es ebenfalls, darunter eine Harpune für die sub-aquatischen Missionen. Visuelle Verbesserungen bietet das dynamische Lighting-System, dessen Effekte in Echtzeit berechnet werden. In manchen Levels muß Lara sogar eine Fackel mit sich tragen und im Dunkeln Rätsel lösen und Wandinschriften ausfindig



Ein Blick hinter die Kulissen: Mit Hilfe eines speziell entwickelten Editors werden die nackten Wände mit realistisch wirkenden Texturen tapeziert.

machen. Die Lara-Animationen sind detaillierter geworden. Der Zopf wippt – zusammen mit anderen Körperteilen – realistisch auf und ab, und selbst wenn Core dies verneint, so scheint es zumindest, als ob entweder das Tank-Shirt enger oder der Brustumfang größer geworden ist.

Kein Multiplayer-Modus

Multiplayer-Fans werden enttäuscht sein zu hören, daß auch das Sequel weder Netzwerk- noch Internet-Mehrspielervari-




anten unterstützen wird. Die Designer glauben nicht, daß Tomb Raider die Voraussetzungen für ein erfolgreiches Multiplayerspiel hat. Dutzende von Laras in derselben Spielumgebung sind für Core keine realistische Alternative. Dafür gibt es diesmal sofortige 3D-Grafikunterstützung in Form von Microsofts Direct3D-Standard. Patches für die gängigsten Beschleunigertypen stehen kurz nach der Veröffentlichung auf der Webseite zum Download bereit.

Markus Krichel ■

Unfinished?

Die Veröffentlichung der unter dem Titel Unfinished Business geplanten und auch bereits angekündigten Add-On-Disk für Tomb Raider steht in Zweifel. Statt der geplanten 2-Level-Erweiterung soll es nun im November eine Tomb Raider-Special Edition, bestehend aus Tomb Raider 1, vier neuen Levels, Screensaver und diversen Lara Memorabilia, geben. Laut Jeremy Smith von Core Design waren die neuen Levels viel zu schwer. Davon können Sie sich in Kürze selbst überzeugen: Zumindest einer dieser beiden Levels soll im Spätsommer dieses Jahres auf der Tomb Raider Webseite (www.tombraider.com) kostenlos erhältlich sein. Unterdessen begannen bereits die Vorbereitungen für diverse Add-Ons für den zweiten Teil. Der erste Add-On-Pack, der nächstes Jahr erscheinen wird, enthält sieben neue Levels, Animationen und Musik. Neben klassischen Tomb Raider 3D-Action/Adventures erscheint es durchaus möglich, daß Lara auch in anderen Genres auftauchen wird. Dazu mehr in einer der kommenden Ausgaben.

Hinweis für die Beantwortung der Fragen: Bei Fragen mit vorgedruckten Antworten können eine oder mehrere Antworten richtig sein. Jeweils richtige Antworten sind in den dazugehörigen Kästchen anzukreuzen. Bei Fragen nach Zahlen sind diese in die dafür vorgesehenen Kästchen einzusetzen.

Vom Schüler auszufüllen		Vom Prüfer auszufüllen				 Bemerkungen
		Fehlerpunkte		bestanden		
Seite 1 - 4	Tatsächliche Fehlerpunkte	Zulässige Fehlerpunkte	ja	nein		
Name:	geboren am:					 geprüft von:
Vorname:	Prüfdatum:					
Fahrschule:						
Ich versichere die nachfolgenden Fragen mit allen mir zur Verfügung stehenden Hilfsmitteln beantwortet zu haben						
Unterschrift:						
		Klasse 1a	<input type="checkbox"/>	7		
		Klasse 1b	<input type="checkbox"/>	7		
		Klasse 2	<input type="checkbox"/>	7		
		Klasse 3	<input type="checkbox"/>	7		
		Klasse 4	<input type="checkbox"/>	7		
		Klasse 5	<input type="checkbox"/>	7		
		Panzer	<input type="checkbox"/>	7		

R= Rhetorische Frage

K= Fangfrage (Achtung!)

WSDF= Was soll diese dämliche Frage?!?!?!?

1. Was wird in dieser Situation gleich passieren?



- ☐ Es fängt an zu schneien und es besteht erhöhte Rutschgefahr.
- ☐ Die Fahrer steigen aus, fassen sich an den Händen und beginnen zu singen.
- ☐ Es wird gleich eine Menge Blech fliegen.

3

2. Was haben Sie zu tun, wenn Sie sich diesem Verkehrszeichen nähern?



- ☐ Geschwindigkeit anpassen.
- ☐ Geschwindigkeit drastisch erhöhen.
- ☐ Mit der Beifahrerin in ein entlegenes Waldstück fahren und die Sitze zurückklappen.

3

3. Sie fahren mit Ihrem Fahrzeug geradewegs auf diesen Unfall zu. Wie reagieren Sie in dieser Situation?



- ☐ Ich versuche, den Unfallort weiträumig zu umfahren.
- ☐ ...ääh...hmm....pfffft.....weiß nich'!
- ☐ Ich löse meinen Gurt und fahre mit Höchstgeschwindigkeit hinein um meinen Crash Bonus zu erhöhen.

3

4. Was hat der Fahrer des roten Fahrzeugs hier falsch gemacht?



- ☐ Er hat sein Tempo vor der unübersichtlichen Kurve nicht gedrosselt.
- ☐ Er ist nicht schnell genug in die Kurve hineingefahren. Das schwarze Fahrzeug fliegt nicht hoch genug.
- ☐ Nichts! Der Fahrer hat sich optimal verhalten.

3

5. Was haben Sie bei diesem Verkehrszeichen zu beachten?



- ☐ Nachdem ich hier geparkt habe, muß ich das Papier hinter meinem Scheibenwischer entfernen, damit der Regen es nicht aufweicht.
- ☐ Ich habe dieses Schild noch nie im Leben gesehen.
- ☐ Sie dürfen halten, um Mitfahrer aussteigen zu lassen.

3

6. Wie reagieren Sie, wenn Ihnen dieser nette Herr in der linken oberen Ecke dicht auffährt?



- ☐ Da ich seine Visage nicht mag, versuche ich sein Fahrzeug zu zerstören.
- ☐ Ich habe Angst und wechsele vorschriftsmäßig die Spur, um ihn passieren zu lassen.
- ☐ Ich mache eine Vollbremsung und verursache eine Massenkarambolage.

3

Summe

Summe

DIES IST KEINE SPAZIERFAHRT! HIER ERWACHEN UR-INSTINKTE!

**„Härter als Stahlgürtelreifen
und schneller als die
Polizei erlaubt“**

(Florian Stangl - PC GAMES)



CARMAGEDDON

Fahr zur Hölle!

COMPACT
disc PC
CD-ROM



Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Proflsoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470
Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794



Nix – oder besser gesagt: wenig – wirklich Neues gab es für Leute, die sich in den Messehallen nach Adventures und Rollenspielen umsahen. Erst bei genauem Hinsehen gab es einige Perlen zu entdecken, die dafür – wenn man sie nur ein klein wenig pollerte – um so heller aus dem unübersichtlichen Gewirr von C&C-Clones und 3D-Actionspielen herausleuchteten.

Adventures & Rollenspiele

Schwert & Keule

Der Bereich der klassischen Adventures – jene Spiele also, bei denen nur das Lösen von Puzzles im Vordergrund steht – wird jetzt endgültig von den Zeichentrick-Grafikern dominiert. Nachdem bei der filmischen Untermalung inzwischen fast alles ausgereizt wurde, was

auf normalen CD-ROMs (also nicht DVD) überhaupt machbar ist, besinnen sich viele Hersteller auf das Motto „Mehr Rätsel, weniger Selbstkaufend“. Wie man am Virgin-

Stand anhand von *Baphomet's Fluch 2: Die Spiegel der Finsternis* selbst nachprüfen konnte, wurde nicht nur die Cartoon-mäßige Grafik, sondern auch das Gameplay stark überarbeitet. Entwickler Revolution Software hat sich die häufig geäußerte Kritik am ersten Teil zu Herzen genommen und nötigt dem Spieler nur noch einen Bruchteil der Dialoge auf. Wie



Preview (siehe PCG 8/97) bereits entnehmen konnte, kommt dies vor allem der Spieldynamik zugute. Obwohl schon seit 1995 in der Mache, war **Blade Runner** von den Westwood Studios DIE Messe-Neuheit schlechthin. Auf den Seiten 30 und 31 können Sie alles lesen, was wir über die Kultfilm-Umsetzung in Erfahrung bringen konnten. Nicht einfach nur Cartoon-lastig, sondern tatsächlich von einer preisgekrönten Cartoon-Serie (Paramount Pictures) übernommen ist der Held **Duckman**. Im gleichnamigen Adventure von Playmates Interactive (Funsoft) löst der bekannte Privatdetektiv mit dem losen Schnabel seinen bislang schwersten Fall, bei dem auch sein Erzfeind King Chicken die Finger im Spiel hat. Das völlig abgedrehte Spiel soll noch im Juli in den Läden stehen. Mit „großen Kanonen, blauen Bohnen und lockeren Sprüchen“ wirbt Pure Entertainment (Psygnosis) für ein Gangster-Abenteuer im Szenario der wilden Dreißiger. In **Respect Inc.** steuert man einen kleinen Ganoven durch ein 3D-gerendertes Chicago, in dem Korruption, Erpressung und Einschüchterung zum guten Ton gehören. Spaßige Slapstickeinlagen, beißende Ironie und viel Humor sollen ab Frühjahr '98 für Gangster-Fieber sorgen. Nicht unerwähnt bleiben darf natürlich **The Curse of Monkey Island**. Obwohl es keine umwerfend neuen Fakten gab, lohnte der Besuch am LucasArts-Messestand – schon allein, um die Maus einmal selbst in die Hand zu nehmen. Anhand einer spielbaren Demoversion (die man zwar einpacken durfte, deren Gebrauch für Cover-CDs aber untersagt wurde) konnte man sich ein Bild von einigen „typischen“ Puzzles machen. Unser vorläufiges Urteil: ein würdiger



Perfekte computerberechnete Mimik bei Star Trek: Secret of Vulcan Fury.

Nachfolger! Ein ausgesprochen gelungenes Sequel erwartet uns wohl auch mit dem vierten Teil von Interplays Star Trek-Serie: Bei **Secret of Vulcan Fury** (siehe PCG 7/97) konnte einem angesichts der computergenerierten Mimik von Kirk, Spock & Co. tatsächlich die Kinnlade herunterklappen. Eine dermaßen realistische Animation menschlicher Gesichtszüge hatten wir frühestens zur Jahrtausendwende erwartet. Da sich Blizzard im Echtzeit-Strategie-Genre derzeit voll auf den Weltraum konzentriert (StarCraft), können sich die Warcraft-Fans wenigstens im Adventure-Bereich auf eine thematische Fortsetzung von „Beyond the Dark Portal“ freuen. In **Warcraft Adventures: Lord of the Clans** übernimmt der Spieler die Rolle des jungen Orks Thrall, der in über 60 Locations versucht, sein Volk aus der Unterdrückung durch die Menschen zu befreien (siehe PCG 6/97).

Myst-ische Adventures: Die Render-Computer glühen

Nur noch minimale Unterschiede trennen das Genre der „Myst-Clones“ vom Feld der herkömmlichen Adventures. Puzzles und Spielbarkeit wurden von allen Herstellern in-



Monkey Island 3 als Cartoon.



Von Blizzard: Warcraft Adventures.

zwischen so stark aufgemöbelt, daß meist nur noch der typische, manchmal sterile Render-Look eine Einordnung in dieses Untergenre rechtfertigt. **Black Dalia** von Take 2 Interactive ist ein urtypischer Vertreter der Gattung (siehe PCG 5/97). Auf sechs CD-ROMs findet der Spieler über 75 harte Knobelaufgaben, die sich auf 60 hochauflösend gerenderte Räume verteilen. Take 2 rühmt sich damit, selbst das kleinste Detail in der SVGA-Grafik des „Ripper“-Nachfolgers erkennbar gemacht zu haben. Ein ähnlicher Augenschmaus könnte uns mit **The Journeyman Project 3** von Red Orb ins Haus stehen. Der „Buried in Time“-Nachfolger verspricht eine

Thomas Borovskis überschreitet Genre-Grenzen



Adventure – wohin gehst Du? Daß Satzkonstrukte wie „Take key and use it with door“ im Adventure-Genre seit Jahren Schnee von gestern sind, war natürlich schon vor der E3 klar. Der stetige Trend zu immer besserer Grafik und komplexen, nichtlinearen Handlungen ist ebenfalls nichts Neues. Überraschend war aber, wie leichtfüßig inzwischen fast alle Hersteller die überlieferten Genrengrenzen überschreiten. Mit neuen Mischgattungen wie „3D-Action-Adventure mit RPG-Elementen“ oder „Strategisches First Person-CD-ROM-Rollenspiel“ versuchten sie die Aufmerksamkeit der Fachpresse auf sich zu ziehen. Die hat es angesichts solcher Verwässerungen freilich immer schwerer. Die Einteilung in klar abgetrennte Spezies klappt ohnehin nur noch in Ausnahmefällen. Wir haben es trotzdem versucht und präsentieren Ihnen auf diesen fünf Seiten die wichtigsten Neuvorstellungen, aufgeteilt in die drei großen Kategorien „Klassisches“, „Myst-isches“ und „Actionlastiges“. Da die Zahl der neu vorgestellten Rollenspiele nicht allzu groß war, haben wir in diesem Genre von einer weiteren Unterteilung abgesehen. Randbemerkung für Technik-Freaks: Das Schlagwort DVD war in Atlanta überhaupt keines. Gerade im Genre der Adventures, wo Videoclips und Cartoons zur Serienausstattung gehören, habe ich mir einige Anstöße in diese Richtung erwartet. Da mir aber kein einziges reines DVD-Spiel unter die Augen gekommen ist, kann ich vom Kauf eines derartigen Laufwerkes im Jahr 1997 nur abraten.

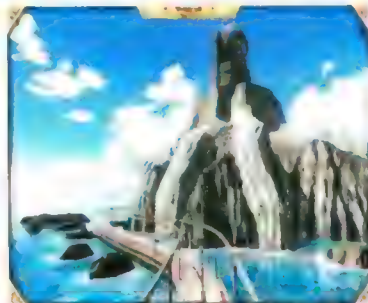
blitzschnelle 360°-Panorama-Engine und viel ausgefeiltere Puzzles als beim Vorgänger. Der junge Ableger des Hauses Brøderbund stieß mit seinem anderen Adventure, **Riven: The Sequel to Myst**, natürlich auf weitaus größeres Interesse. Ganz klar – denn Red Orb



Knifflige Schachrätsel im nächsten Zork-Adventure: Grand Inquisitor.



Photorealistische Grafik bei Temüjin.



Der echte Myst-Nachfolger: Riven.

rühmt sich, den Vorgänger weltweit über 1.000.000 mal verkauft zu haben. Außer ein paar Grafiken und dem vorläufigen Release-Termin (3. Quartal 1997) war aber auch hier nichts bahnbrechend Neues zu sehen: Bleibt zu hoffen, daß sich der Publisher nicht allein auf die optische Seite des Spiels konzentriert. Sehr schön war es, wieder etwas Neues vom französischen Label Infogrames zu sehen. Ihr mittelalterliches 3D-Adventure **Pilgrim** entführt den Spieler in eine (gerenderte) Welt voller Ritter, Templer und Minnesänger. Vor allem Fans des Künstlers Moe-bius, der bei dem Riesenprojekt eng mit den Programmierern zusammenarbeitet, werden von der witzigen HiRes-Grafik begeistert sein (Release: Ende 1997 in deutsch). Gleich drei Titel aus dem Bereich des Myst-ischen hatte Southpeak Interactive zu zeigen: Hinter dem reichlich seltsam klingenden Namen **Temüjin: The Capricorn Collection** verbirgt

sich ein interaktiver Psycho-Thriller, der vor allem grafisch viel zu bieten hat. Durch die Eigenentwicklung einer neuen, bereits zum Patent angemeldeten Technologie namens „Video Reality“, war es den Southpeak-Leuten möglich, echte 35mm-Filmaufnahmen in eine frei bewegliche SVGA-Engine umzurechnen. Diese neue 3D-Engine ist nicht die schnellste, sieht aber wirklich phantastisch aus. Ihr zweites, ebenfalls Video Reality-basiertes Adventure nennt sich **The Dark Side of the Moon** und spielt als Science Fiction-Adventure natürlich auf einer Raumstation. In die Tiefen des Ozeans taucht hingegen **20.000 Leagues Under the Sea**. Das Tiefsee-Adventure wird den Spieler an den Steuerknüppel des legendären U-Bootes Nautilus lassen, um das Bermuda-Dreieck sowie den versunkenen Kontinent Atlantis zu erkunden. Für eine Veröffentlichung noch im laufenden Jahr steht lediglich Temüjin an, die beiden an-

deren Titel werden noch bis 1998 auf sich warten lassen. Neues aus dem Zork-Universum: Der nächste Teil trägt den verheißungsvollen Titel **Grand Inquisitor** und wird laut Activision schon ab Oktober erhältlich sein (siehe PCG 5/97).

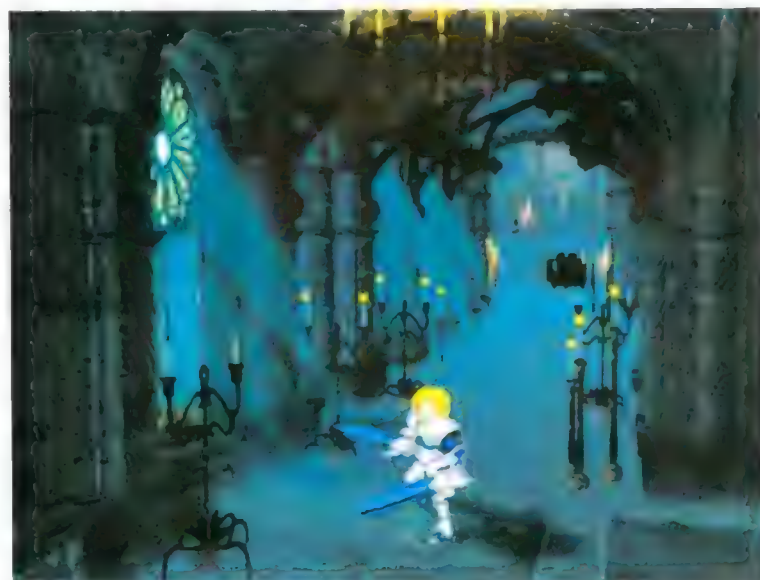
Action-Adventures: Alles in Echtzeit!

Daß Action und Adventure ideal zusammenpassen, erkannten in diesem Jahr mehr Publisher denn je. Deshalb wurden gerade in dieses Teilgenre so viele Spiele hineingepackt, wie nur irgendwie möglich war. Von Tomb Raider 2 (Eidos) bis Outcast (Ocean) wurde grundsätzlich alles vorsichtshalber als Action-Adventure tituliert. Wieso eigentlich nicht – schließlich war Wing Commander 4 ja auch ein „Interaktiver Film“. Wenn man solche Ausrutscher seitens der PR-Abteilungen aus der Ge-

samtmasse der Action-Adventures herausrechnet, bleibt glücklicherweise noch ein stattliches Aufgebot von „echten“ Adventures übrig. Der ehemalige Mindscape-Ableger Kalisto Entertainment fand im Rahmen seiner **Dark Earth**-Präsentation übrigens einen besonders passenden Oberbegriff für das Genre, der uns mittlerweile so gut gefällt, daß wir in Zukunft regen Gebrauch davon machen werden: **Das Echtzeit-Adventure!** Ein anderer Begriff würde für das 3D-Spiel (siehe PCG 4/97), in dem viel gekämpft und ein bißchen gerätselt wird, wohl gar nicht



Wieder dabei: Deathtrap Dungeon.



Silver von Ocean: 24 unterschiedliche Angriffstechniken und 5 Helden-Typen.

Star Trek: First Contact

In **First Contact** läßt MicroProse den Konflikt mit dem fiesigen Borg wieder aufleben. Das Innere der Enterprise wurde diesmal mit der Unreal-3D-Engine komplett nachgebildet. Aus der First-Person-Perspektive kann der Spieler das Schiff durchschreiten, die wichtigsten Funktionen des Bordcomputers benutzen und sogar echte Zweikämpfe bestreiten. Um Ihre Aufgabe zu lösen, dürfen Sie abwechselnd in die Haut der verschiedenen Crew-Mitglieder schlüpfen.



Mehr!



Bei Ihrer nächsten Gehaltserhöhung wissen Sie schon vorher, was Sie netto tatsächlich davon haben. Mit der Capital-Finanzsoftware „Mehr Gehalt“ ermitteln Sie, wie netto mehr übrigbleibt, welche Abzüge auf Sie zukommen, welche Steuerklasse die für Sie günstigste ist und wie sich die verschiedenen Steuerreformen auf Ihr Nettogehalt auswirken.



In Zukunft wissen Sie genau, was Ihnen Ihre Geldanlage wirklich bringt. Die Capital-Finanzsoftware „Mehr Gewinn“ berechnet die Rendite verschiedener Anlageformen vor und nach Steuern und hilft Ihnen, die für Sie geeignetste Anlage zu finden.



Wie hoch Ihr Kredit sein kann, ohne daß Sie sich finanziell übernehmen, zeigt Ihnen die Capital-Finanzsoftware „Günstiger Finanzieren“. Neben der Berechnung von Ratenkrediten, Leasingfinanzierungen und Darlehen vergleichen Sie verschiedene Finanzierungsformen miteinander und ermitteln, welches Kreditangebot sich für Sie wirklich rechnet.

**Jetzt im Computer- und
Buchfachhandel kaufen.
Für nur DM 29,-**

Capital
FINANZSOFTWARE

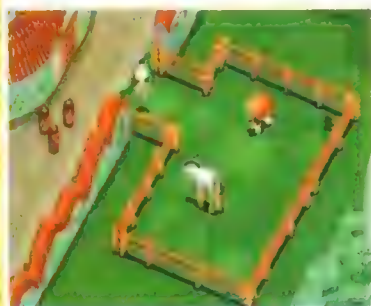
Das ganze Wissen von Capital, dem meistgelesenen deutschen Wirtschaftsmagazin.

Quest for Glory 5

Auch **Quest for Glory 5** ist nicht mehr wiederzuerkennen. Der jüngste Teil von Sierras erfolgreicher Adventure-RPG-Serie entführt den Spieler in sechs ausgedehnte Missionen. Vom versunkenen Kontinent Atlantis bis in den Hades führt ihn die Suche nach dem Mörder des Königs von Silmaria. Die neue 3D-Panorama-Engine erlaubt hitzige Echtzeit-Gefechte gegen Hydras, Minotauren und andere mythologische Sagengestalten.



Mit solchen Monstern macht **Zombieville** seinem Namen alle Ehre.



Neue Grafik-Technologie: **Hexplore**.



Schöner denn je: **King's Quest 8**.

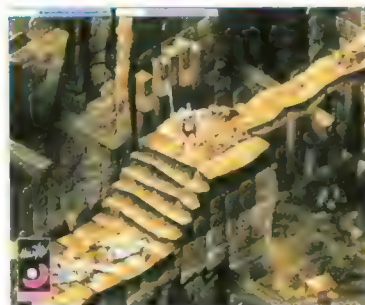
passen. In 250 gerenderten Hintergründen wird der Spieler dabei mit über 40 Waffen hantieren, mehr als 5 Stunden lang Dialoge führen und dabei auf nahezu 100 Personen treffen. Der Titel **Deathtrap Dungeon** (beruhend auf der Fantasy-Buchreihe von Ian Livingstone) geisterte mittlerweile schon

zum x-ten Mal durch die Messehallen – zum ersten Mal übrigens auf der ECTS 1995. Die neuen Bilder, die Eidos von der inzwischen fertiggestellten 3D-Engine präsentierte, sahen trotzdem appetitanregend aus. In düsteren Verliesen warten Orks, Zombies, Skelette und heimtückische Fallen auf den Abenteurer – angeblich schon ab September '97. Ähnlich kurz ausfallen wird die Wartezeit auf **Die Insel des Dr. Moreau** von den Haiku Studios. In dem Echtzeit-Adventure nach H. G. Wells' klassischer Vorlage geht es natürlich weniger blödelhaft zu als in ihrem letzten Projekt „Down in the Dumps“. Eine photorealistische, frei begehbare 3D-Umgebung und prächtig animierte Charaktere sollen den Weg in das Labor des verrückten Wissenschaftlers möglichst unterhaltsam werden lassen. Der Release ist noch für diesen Sommer geplant. Vom selben

Hersteller stammt **Elric**, ein Fantasy-Adventure, das auf einer Romanvorlage von Michael Moorcock beruht und in erster Linie durch seine Diablo-ähnliche Kameraperspektive auffällt. Die aufwendigen Grafikeffekte und die besonders weich animierten Monster werden gegen Jahresende auf heimischen PCs zu sehen sein. Auch der bekannteste Adventure-Hersteller der Welt, Sierra Online, setzt von nun an voll auf Echtzeit: Sowohl **King's Quest 8 – Mask of Eternity** (siehe PCG 4/97) als auch **Quest for Glory 5 – Guardians of Destiny** sind in einer frei begehbaren 3D-Umgebung angesiedelt. Abseits des Messe-trubels nahmen wir uns in der CUC-Lounge reichlich Zeit, um diese beiden designierten Hits zu spielen. Während K.Q. 8 sowohl in Grafik als auch Gameplay einen ziemlich ausgeprägten Eindruck machte, gefiel uns die 3D-Engine von Q.v.G. 5 in puncto „Clipping“ noch nicht ganz so gut. Es steht aber außer Frage, daß sich bis zum Release im Oktober bzw. November daran noch einiges ändern wird. Auch Cryo Inter-

Redguard

Das erste Spiel in Bethesdas neuer Adventure-Reihe heißt **Redguard**. Wie man sieht, werden aus Polygonen und Texturen zusammengesetzte Charakter-Sprites verwendet. Diese Technik löst in Verbindung mit Motion-Capturing auch ausgefallene Bewegungsabläufe wie Schwertkämpfe oder Seilakrobatik zu. Während seines Abenteuers trifft der Held Cyrus auf skrupellose Piraten, schöne Frauen und windige Geschäftsleute.



Elric von Haiku Studios ähnelt **Diablo**.



Eine Insel! Nämlich die von Dr. Moreau.

active hat nach Atlantis ein weiteres Adventure in der Mache: **Dreams** soll eine Mischung aus Adventure, Action und Strategie werden, in der sich der Spieler außer zu Fuß auch auf Motorrädern, Flugzeugen und Surfbrettern fortbewegt – alles in „Drei-Deh“, versteht sich (Release: Herbst '97). Von einer neuen Grafiktechnologie namens Voxiso/-3D macht das kampflastige Fantasy-Adventure **Hexplore** Gebrauch. Der Clou: Bis zu vier Charaktere können in dem Infogrames-Adventure gleichzeitig gesteuert werden. Das Action-Adventure **Oddworld: Abe's Odysee** von GT Interactive sieht aus wie ein Jump&Run und spielt sich anscheinend auch so. Trotzdem beharrt der Hersteller darauf, daß das neun Level lange Spiel das Adventure-Genre revolutionieren wird. Mehrere neue Technologien, etwa ein ausgeklügeltes KI-System und ganz neue Kommunikationsmöglichkeiten mit NPCs, könnten ihnen letztendlich rechtgeben. Und wenn es **Oddworld** nicht schafft, wird **The Elder Scrolls Adventures: Redguard** von Bethesda Softworks sicherlich gerne einspringen: Das farbenfrohe Piratenabenteuer avancierte dank seiner ein-



{{{ Alter Schwede! }}}}

Sei, wer Du sein willst!



**Rollenspiele
bei AOL.**

Laß deiner Phantasie freien Lauf und spiel online mit anderen. Tauche ein in die virtuellen Welten von Arena oder Myst. Also, AOL am besten gleich testen.

50 Stunden gratis* und 30 Tage ohne Grundgebühr. Internet und eMail inklusive.

**50 Std.
gratis
testen!**

**Gratis-Software auf der Heft-CD-ROM
STARTE AOL. JETZT!**

Wichtig: Registriernummer und Paßwort unter der CD auf der Titelseite beachten.

CD schon weg? Oder möchten Sie lieber die Diskettenversion?

Einfach anrufen: ☎ **0180-55 22 0**

CH: ☎ 0848-80 10 13 • A: ☎ 01-5 85 84 85

AOL + Internet
Das bessere Programm.

Internet: <http://www.aol.de>

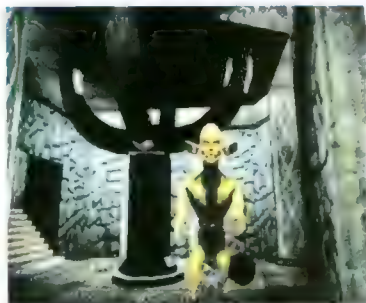
* In den ersten 30 Tagen. Sie zahlen nur Ihre Telefongebühren.



drucksvollen Grafik und den ausgefeilten Bewegungsmöglichkeiten zu einem DER Messe-Highlights. Die Ocean-Neuvorstellung **Silver** wird es in Ermangelung eines zugkräftigen Untertitels wie „Elder Scrolls“ da schon schwerer haben. Mit 300 Locations, fünf verschiedenen Heldenklassen und 24 unterschiedlichen Angriffstechniken braucht sich das Action-Adventure mit Fantasy-Hintergrund aber keinesfalls verstecken. Genauso wenig wie **Zombierville**, Psygnosis' schwarzhumoriges Gruseladventure auf insgesamt drei CD-ROMs. Ein weiteres Produkt, bei dem sich der Hersteller (Beam Software) für kein Genre entscheiden konnte, ist **Alien Earth**. Die Mischung aus Adventure, Action und Rollenspiel hat eine Alien-Invasion in der fernen Zukunft zum Thema. In einer sehr detaillierten Welt muß man sowohl Dutzende von Puzzles knacken als auch unzählige Echtzeit-Kämpfe bestreiten.

Rollenspiele: Stecknadeln im Heuhaufen

Wenn es um Rollenspiele geht, ist auf Bethesda Softworks stets Verlaß. Der jüngste Ableger der Elder Scrolls-Reihe heißt **Battlespire** und kann mit dem auf-



The Elder Scrolls: Battlespire

warten, was viele andere Hersteller gerne hätten: Das Gameplay eines 3D-Actionspiels in Kombination mit dem bewährten, aber erweiterten Charactersystem von „Daggerfall“ und „Arena“. Ein „Custom-SpellMaker“ soll jetzt das Entwerfen eigener Zaubersprüche ermöglichen. Spielziel ist, durch das Meistern zahlreicher Quests zum kaiserlichen Leibwächter aufzusteigen. Zum AD&D-Rollenspiel **Birthright** gab es am Sierra-Stand neue Bilder zu bewundern. Dank zügiger Fortschritte bei der Entwicklung scheint das Release-Datum im August '97 jetzt endgültig gesichert zu sein. Wenig Neues ist auch von **Dark** bzw. **Dark Project** von Looking Glass zu berichten, welches wir in Ausgabe 3/97 bereits ausführlich vorstellten. Dasselbe trifft übrigens auch auf **Lands of Lore 2: Götterdämmerung** zu, über das zuletzt in Ausgabe 8/97 zu lesen war. Nicht lesen, dafür aber laden können Sie die Demoversion von **Fallout** (Inter-



Auf unserer Cover-CD-ROM können Sie Fallout sofort probespielen.



RPG für bis zu 32 Spieler: Demon Isle unterstützt auch MMX und 3Dfx.

play) auf der aktuellen Cover-CD-ROM. Deswegen wird uns sicher niemand böse sein, wenn wir Sie in diesem Zusammenhang auf diese spielbare Version verweisen. Zur Abwechslung mal eine echte Neuvorstellung gab es bei SirTech mit **Wizardry 8** zu entdecken. Leider war diese „Vorstellung“ gleich so neu, daß man nicht einen einzigen Screenshot parat hatte. Einige Fakten waren dennoch in Erfahrung zu bringen: Nach wie vor wird das rundenbasierte Kampfsystem eingesetzt, alte Charaktere können aus Wizardry 7 übernommen werden, und die Story wird direkt an den letzten Teil anschließen. In der Zwischenzeit wurde am Origin-Stand von Richard Garriott persönlich die Werbetrommel für sein nächstes Rollenspiel gerührt. Wer dachte, es werden neue Bilder und Fakten zu **Ultima 9** gezeigt, befand sich allerdings auf dem Holzweg: Das momentan in der Beta-Testphase befindliche Internet-Spiel **Ultima Online** wurde stattdessen auf Videoleinwänden relativ pompös in Szene gesetzt. Das deutsche Softwarehaus Attic (DSA 3) konnte sich eine ähnlich gut durchorganisierte Show freilich nicht leisten. Nach dem Erscheinen von **The Lady, the Mage and the Knight** könnte sich das aber schnell

ändern: Das mit einem stattlichen Kampf- und Magiesystem ausgerüstete Echtzeit-RPG orientiert sich sichtlich am Gameplay von Diablo. Unseren Landsleuten sind ähnlich gute Abverkaufszahlen auf alle Fälle zu wünschen. Allerdings muß sich Attic sputen: Bei Blizzard wurde uns nämlich zugeflüstert, daß an **Diablo 2** bereits eifrig gearbeitet werde. Zum Abschluß noch einmal Sierra: Bis **Demon Isle**, das MMX- und 3Dfx-beschleunigte Echtzeit-RPG für bis zu 32 Spieler (über LAN), fertiggestellt ist, könnte es Oktober werden.

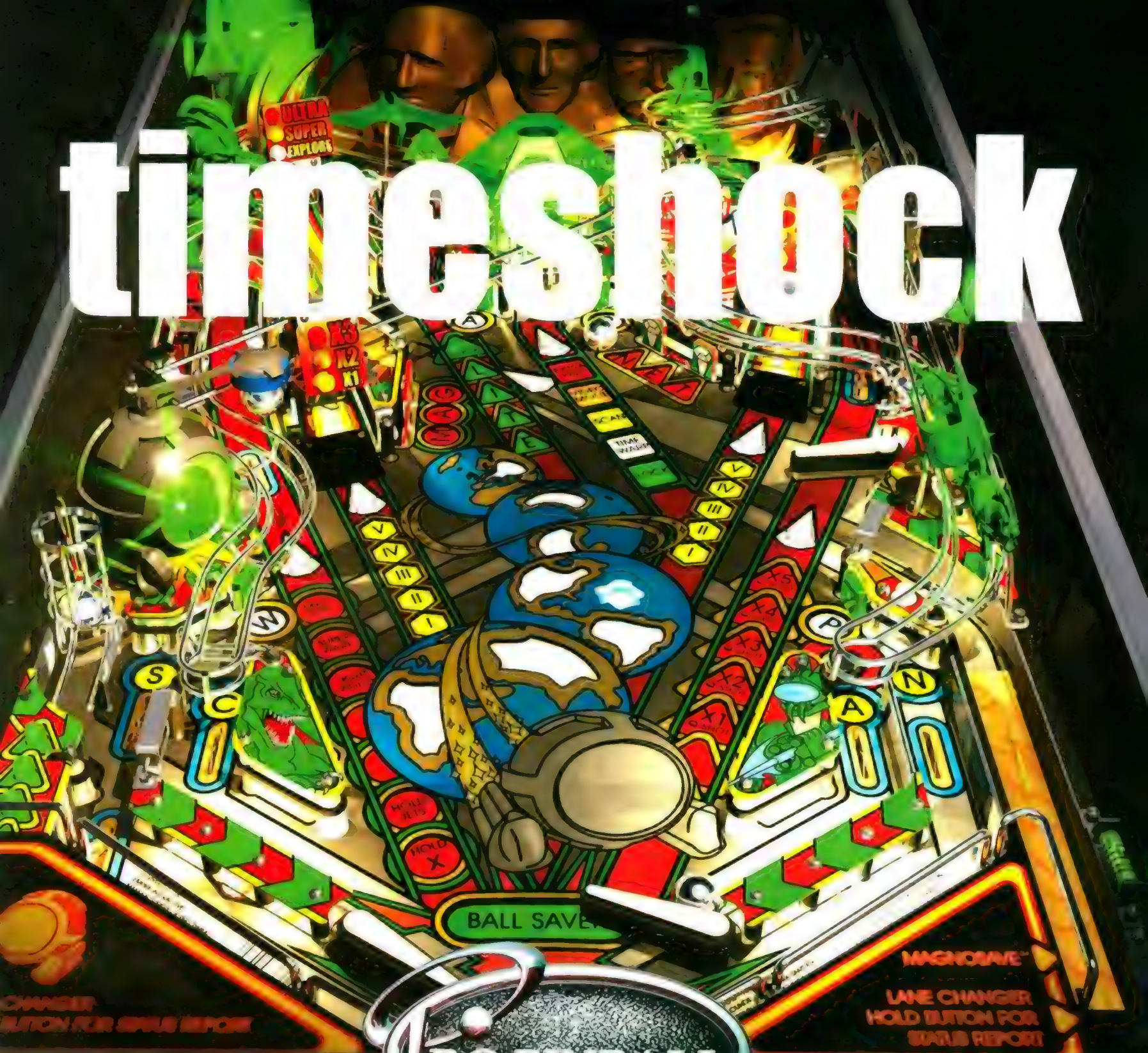
Thomas Borovskis ■

Forsaken

Das Rollenspiel **Forsaken** entführt den Spieler in eine Diablo-ähnliche Spielumgebung. Neben der Erforschung einer groß angelegten Oberwelt stehen auch Ausflüge in düstere Katakomben auf dem Programm, bei denen Metzeleien mit diversen Monstern unvermeidbar sind. Neben einer nichtlinearen Story mit vielen Verzweigungen verspricht Eidos ein besonders üppiges Arsenal an Waffen und Zaubersprüchen.



timeshock



„...EINE SIMULATION, DIE IN ABSEHBARER ZEIT VON KEINER ANDEREN ÜBERTROFFEN WERDEN WIRD.“

PC GAMES 7/97, 92%



„...DIE EXTREME OPTIONSVIelfALT SOWIE DER KNACKIGE SCHWIERIGKEITSGRAD DÜRFTEN VOR ALLEM FÜR PINBALL-FREAKS ERSTE WAHL DARSTELLEN.“ PC PLAYER 7/97, ★★★★★



„DIE NEUE GENRE-REFERENZ - GENIAL...“ PC ACTION 7/97, 89%



„TIMESHOCK! IST DAS EINZIG WIRKLICH EMPFEHLENSWERTE COMPUTER-PINBALL...“ POWER PLAY 7/97, 82%



empire
INTERACTIVE

www.empire.co.uk

PC CDROM

Deutschland: 089 / 857 95 120

Österreich: 0222 / 815 06 26

Schweiz: 071 / 388 68 68

KOCH
MEDIA

Blade Runner

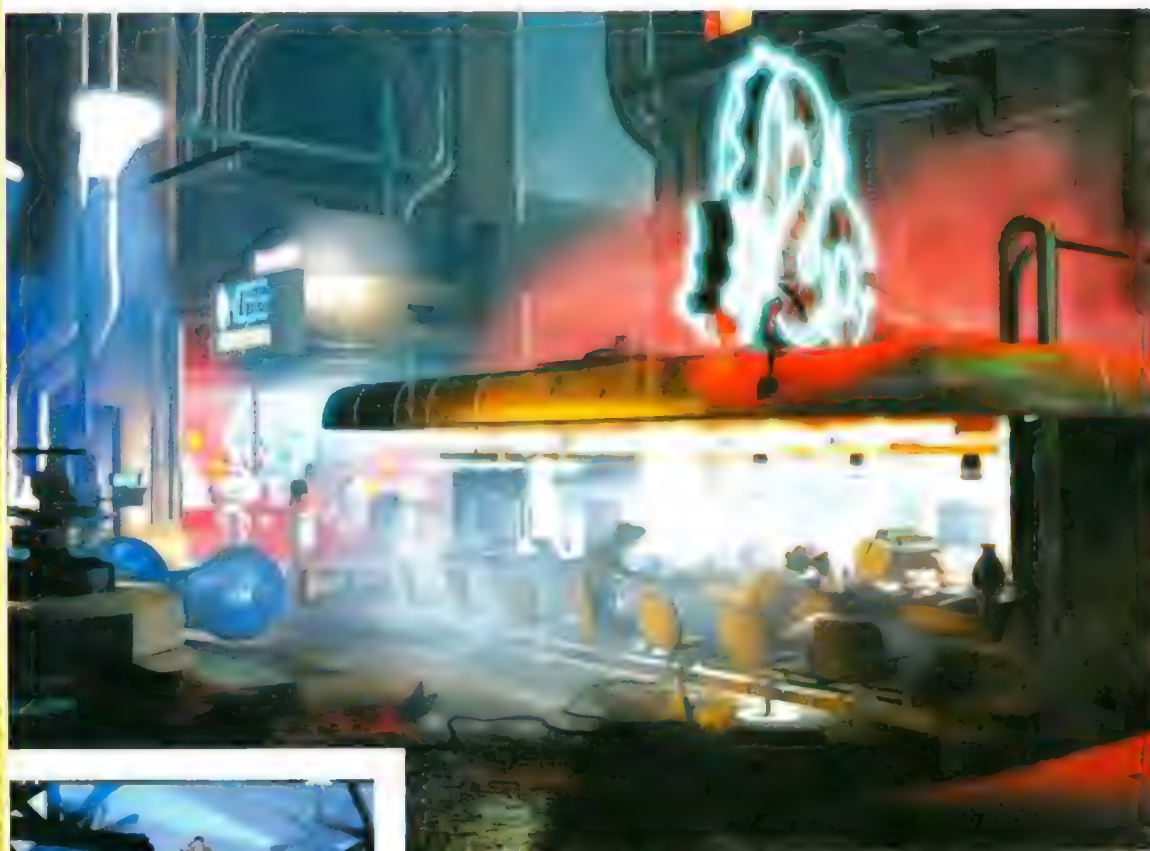
Menschenjagd

Während auf der E3 99% der Hersteller jeden Messebesucher mit Infos geradezu überhäuft, hütete Westwood seine künftigen Produkte wie Heiligtümer: Nur wer eine persönliche Einladung vorweisen konnte, durfte den hermetisch abgeriegelten Messestand überhaupt betreten. Mit dem dort gezeigten Videoclip zum Thema Blade Runner wollten wir uns freilich nicht zufriedengeben und bohrten nach. Mit Erfolg: Am dritten Messtag wurde die PC Games als erste und einzige deutsche Redaktion zu Louis J. Castle vorgelassen. Der Projektleiter der wohl vielversprechendsten Film-Umsetzung aller Zeiten stand uns eine Stunde lang Rede und Antwort.

mit Worten schwer zu beschreiben: Die Geschichte spielt im Los Angeles des Jahres 2019. Ein Konzern namens Tyrell Corporation ist nach erfolgreichen Tierversuchen dazu übergegangen, auch Menschen als billiges „Arbeits- und Kriegsmaterial“ zu klonen. Diese sogenannten Replikanten werden bei der Erschließung fremder Planeten zu Hunderttausenden verheizt. Da sie genauso aussehen, sprechen und denken wie natürliche Menschen, begrenzt man ihre Lebensdauer aus Sicherheitsgründen genetisch auf vier Jahre. Aus Angst vor revolutionären Tendenzen verbietet man den Replikanten weiterhin, auch nur einen Fuß auf Mutter Erde zu setzen. Da es immer wieder vorkommt, daß eine Handvoll von ihnen mit gekaperten Frachtraumschiffen zur Erde zurückkehrt, wird eine Spezialeinheit von „Blade Runnern“ eingesetzt, die alle Replikanten auf der Erde aufspüren und liquidieren sollen. Der Spieler übernimmt den undankbaren Job eines dieser Blade Runner.

Keine 1:1-Umsetzung

Undankbar ist der Job allein schon wegen der moralischen Vorbehalte, die man bei dieser Menschenjagd einfach haben muß: Die Replikanten wollen schließlich nur das fehlende DNA-Stück finden, das ihnen ein „normales“ Weiterleben ermöglichen würde. Da Blade Runner kein typisch lineares Adventure werden soll, bleibt die Entscheidung, auf welche Seite er sich schlägt, allein dem Spieler überlassen. Damit ist aber auch klar, daß sich das



Alle Personen im Spiel erledigen völlig eigenständig ihre Tagesgeschäfte. Dazu gehört auch, mal ohne großen Hintersinn in einer Bar herumzuhängen.



Lichteffekte sind bei Adventures eigentlich Nebensache. In Blade Runner lebt die ganze Atmosphäre davon.



In den 130 Locations herrscht stets bedrückende Stimmung. Das Thema des Films wurde genau getroffen.

Wer sich selbst als Science Fiction-Fan bezeichnet, aber Blade Runner noch nicht gesehen hat, muß ein Schwindler sein. Zwar war dem düsteren Harrison Ford-Streifen in den Kinos anfangs kein besonders großer Erfolg beschert, seit 1982 hat er es als Videotheken-Hit aber doch zum Kultstatus geschafft. Verständlich, daß die Spielehersteller den Reichteinhalten seither die Bude einrennen und Höchstpreise für die bloße

Erlaubnis bieten, ein gleichnamiges Spiel entwickeln zu dürfen. Als die Westwood Studios 1995 bekanntgaben, daß sie sich mit der „Blade Runner Gesellschaft“ diesbezüglich geeinigt hätten, konnte kaum jemand etwas mit den No-Names aus Las Vegas anfangen. Seit dem unglaublichen Erfolg von Command & Conquer steht es aber außer Frage, daß die schwierige Aufgabe in guten Händen liegt. Die fesselnde Atmosphäre von Blade Runner ist



Die Grafikengine kennt echte „Tiefe“. Wenn eine Figur aus dem Hintergrund nach vorne tritt, wird ihr Aussehen bei jedem Schritt neu berechnet.



Neben über zehn Charakteren wurden auch einige Schauplätze aus der Filmvorlage übernommen. Der Vangelis-Soundtrack ist in voller Länge dabei.

Spiel nicht exakt an die Vorgaben des Drehbuchs hält. „Richtig“, bestätigt Projektleiter Castle, „wir entwerfen keine 1:1-Umsetzung, sondern ein eigenständiges Spiel in der Welt von Blade Runner. Zwar haben wir über 10 Charaktere aus der Filmvorlage übernommen und auch viele Schauplätze und sogar den gesamten Soundtrack adaptiert; ein Adventure, das mit einer Komplettlösung einfach durchgespielt wird und anschließend in der Ecke landet, wollten wir aber auf keinen Fall schreiben.“ Seit Februar 1995 arbeitet Westwood inzwischen an dem Spiel, und im Oktober 1995 war das technische Grundgerüst fast fertiggestellt. Seither werden alle freien Ressourcen in die „Game-Experience“, also die Spielatmosphäre, die KI und Hunderte kleiner Details gesteckt. „Das ganze Projekt ist inzwischen so komplex, daß unser Entwicklungsserver mit 220 Gigabyte reiner Spieldaten vollgestopft ist. Nur ausgefeilte Komprimierungsmethoden haben es ermöglicht, diese Datenfülle auf vier CD-ROMs zu packen.“

Science Fiction-Cluedo

Das Besondere an Blade Runner ist, daß sich nicht nur der Spieler völlig frei durch die 130

gerenderten Locations bewegen kann, sondern auch jeder einzelne computergesteuerte Charakter. Alle Stadtbewohner, auf die der Spieler während seiner Suche nach Replikanten trifft, führen laut Louis Castle ihr eigenes Leben: „Jeder der über 100 Charaktere lebt seinen ganz normalen Tagesablauf und handelt interaktiv mit seiner Umgebung. Das Blade Runner-KI-System kommt übrigens auch in Lands of



Louis J. Castle: „Blade Runner soll den Spieler herausfordern und fesseln.“

Lore 2 zum Einsatz: Wenn dort ein Monster schwer verwundet wird, rennt es um die Ecke, trifft dort eventuell auf ein paar Kumpels und bringt sie beim nächsten Angriff als Verstärkung mit.“ Da bei Blade Runner aber keine Monster mitspielen, sondern nur intelligente, selbstbewußte Menschen, wird das Adventure die erste echte Bewährungsprobe für Westwoods neues KI-System. Aus mehr als 7.000 gesprochenen Sätzen muß der Spieler heraushören, welcher der Verdächtigen nun einen Replikant ist und wer ein

Mensch. Um echte Wiederspielbarkeit zu gewährleisten, wird der „Schwarze Peter“ von Mal zu Mal anderen Charakteren zugeschoben. „Wenn dieser Mann hier spielt“, erklärt Castle und deutet auf Oliver Menne, „wird er Replikanten entlarven, die sich in Ihrem Spiel als ganz normale Menschen herausstellen.“ Aus diesem Grund liegt die Spielzeit für eine Partie Blade Runner deutlich unter dem Genredurchschnitt. Louis Castle: „Ein guter Detektiv benötigt etwa

20 bis 25 Stunden, um das Spiel einmal zu lösen.“

Für die Hardware von morgen?

Auch bei Grafik und Sound wird Blade Runner Außergewöhnliches bieten. Sehr beeindruckend sind die Lightsourcing-Effekte, wenn ein Charakter durch einen Nebelschleier oder einen Scheinwerferkegel ins Tageslicht tritt. Da die gesamte Spielumgebung auf drei Dimensionen ausgelegt wurde, werden die Charakter je nach



Die gezückte Pistole muß gelegentlich auch benutzt werden. Hinter jeder Wand lauert das Ungewisse.

Standpunkt innerhalb einer Location auf die perspektivisch korrekte Größe gezoomt. „Diese Zoom-Routinen arbeiten umso besser“, erklärt der Projektleiter, „je mehr RAM dem Programm zur Verfügung steht. Bei 16 MByte RAM sehen die Charaktere in der Nahaufnahme noch sehr pixelig aus, bei 128 MByte wäre dann das Höchstmaß an optischem Realismus erreicht.“ Von der dynamischen Sound-Engine werden die Motive des bekannten Vangelis-Soundtracks aufgegriffen und je nach Spielsituation als lebendige Hintergrundkulisse eingespielt. Unzählige weitere Details, die Louis Castles uns demonstrierte, können wir im Rahmen dieses kurzen Messeberichts leider nicht erwähnen. Wir hoffen jedoch, daß sich bis zum geplanten Release im November 1997 noch des öfteren die Gelegenheit bietet, über das vielversprechende Westwood-Adventure zu berichten.

Thomas Borovskis ■

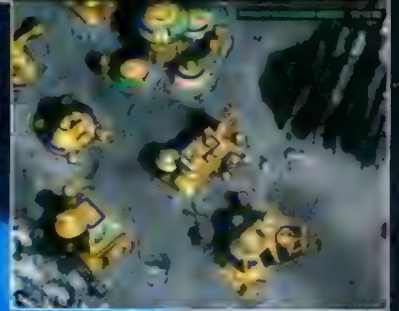
Im All ist die Macht unteilbar!



Sie sind der Schöpfer.
Aber werden Sie auch Herrscher
Ihrer Schöpfung bleiben?

Gründen Sie Ihre Kolonie im Weltraum

In Echtzeit müssen Sie Schritt für Schritt den Aufbau Ihrer Kolonie managen. Sie werden mit ausbrechenden Vulkanen, Tornados, tödlichen Viren, sozialen Unruhen und einer abtrünnigen Splitterkolonie konfrontiert.



So wenig Zeit - und soviel zu tun

Egal für welches Szenario oder Modus (Solo oder Multiplayer via Modem, LAN oder Internet) Sie sich entscheiden, die Herausforderung ist gewaltig und Gefahr allgegenwärtig. Sie sind der Schöpfer! Aber haben Sie auch das Zeug zum Herrscher?



Kostenloser Sierra - Katalog CD - ROM

Sierra Cocktail Deutschland,
Robert-Bosch-Str. 32,
D-63303 Dreieich

Name :

Vorname :

Straße :

PLZ/Ort :



<http://www.sierra.de>

Simulationen, Rennspiele und Flugsimulationen

Es liegt was in der Luft

Nie wurde schöner simuliert als dieses Jahr: Rennspiele und Flugsimulationen warten fast geschlossen mit 3D-Karten-Unterstützung auf und versprechen immer mehr Features und Optionen. Echte Neuerungen wie Interplays Power Boat waren zwar Fehlanzeige, doch der hohe Qualitätsstandard der gezeigten Produkte verspricht einen heißen Herbst.

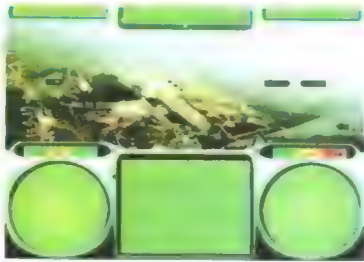
Die Zukunft heißt auch bei den Simulationen 3Dfx. Nachdem zuerst vor allem die Rennspiele in den Genuß beschleunigter und gefilterter Grafiken kamen, zogen dieses Jahr die Hersteller von Flugsimulationen aller Art nach. Nur einer tanzte bewußt aus der Reihe: Stardesigner Andy Hollis präsentierte seinen inoffiziellen Nachfolger zu F-15 Strike Eagle 3 namens F-15 und erklärte, daß seine Grafikengine auch ohne 3D-Karten erstklassig aussehe. Wie eindrucksvoll das neue Werk

tatsächlich ist, entnehmen Sie bitte dem entsprechenden Kasten. Die Kollegen von Jane's Combat Simulations stellten – ebenfalls am EA-Stand – mit Longbow 2 dagegen deutlich unter Beweis, wie sehr auch anspruchsvolle Flugsimulationen durch die grafischen Effekte von 3D-Karten gewinnen können. Auch diesem Produkt haben wir einen eigenen Kasten gewidmet, zusammen mit dem vielversprechenden Team Apache von Eidos Interactive, das sich ebenfalls mit dem Apache-Helikopter beschäftigt. Ein actionlastiges Hubschrauberspiel hat GT Interactive mit AHx-1 im Programm und wird mit

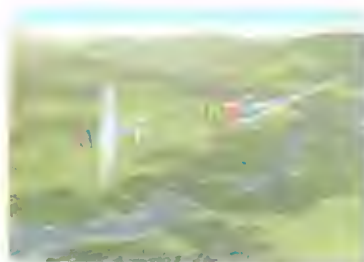




AHx-1 ist eine actionlastige Helikopter-Simulation von GT Interactive.



Stealth Reaper 2020 ist eine futuristische Flugsimulation von GT Interactive.



European Air War ist MicroProses Nachfolger von Pacific Air War.

Stealth Reaper 2020 auch eine futuristische Flugsimulation anbieten. Beide Titel sollen im Herbst erscheinen. Psygnosis hat sich nach dem Debakel mit **Air Combat Patrol** endlich wieder aufgerafft, eine neue Flugsimulation zu veröffentlichen. **Freie Jagd!** ist der deutsche Titel von **Wings of Destiny**; hier dürfen Sie mit den immer noch faszinierenden Maschinen wie der Me 109, der Spitfire oder der P51 Mustang heiße Luftkämpfe ausfechten. Entwickelt wird **Freie Jagd!** von Virtek, einer neuen Firma, die Phil Allsopp, der ehemalige Chef der Simulationsexperten DID, gründete. Erste Grafikdemos lassen auf eine höchst ansprechende Simulation hoffen, die dank Allsopps Erfahrung nicht nur grafisch solide ausfallen dürfte. 70 historisch exakte Missionen aus dem 2. Weltkrieg, Netzwerkunterstützung für acht Spieler und Direct-3D-Support sollen bis Frühjahr 1998 das Programm abrunden. In die selbe Kerbe schlägt das für September angekündigte **European Air War** von MicroProse, Nachfolger von 1942: Pacific Air War. Mit der neuen Grafikengine (bisher ohne 3D-Support) und dem Mehrspieler-Modus für acht Spieler werden bewährte Elemente wie Karriere-Modus und historisch akkurate Missionen kombiniert. Wie beim Konkurrenzprodukt von Psygnosis dürfen Sie auch hier deutsche, englische und amerikanische Oldtimer der Lüfte steuern. In den letzten Monaten des 2. Weltkriegs

spielt **Aces: X-Fighters** von Dynamix, der jüngste Sproß der Aces-Reihe. Neben einer komplexen Kampagne sollen vor allem drei Mehrspieler-Modi für rasante Dogfights sorgen, wenn das Spiel um Weihnachten 1997 erscheint. Nur über die Internet Gaming Zone spielbar ist **Fighter Ace** von Microsoft, eine grafisch hübsche Multiplayer-Simulation zur Zeit des 2. Weltkriegs. Nochmal historische Simulationen: **MiG Alley** spielt nur wenige Jahre nach dem 2. Weltkrieg, genauer gesagt im

Koreakrieg in den 50er Jahren. Sie haben die Wahl zwischen russischen oder amerikanischen Maschinen jener Tage, unter anderem stehen die MiG 15 und die F86 Sabre zur Verfügung. Die Entwickler Rowan Software versprechen, daß sich in **MiG Alley** über 50 simulierte Flugzeuge gleichzeitig in der Luft befinden können, und bauen darauf auch die Kampagnen auf. Grundlage ist der Krieg am Boden, dessen Verlauf von Ihren Leistungen in der Luft maßgeblich beeinflußt werden soll. Neben der dank



Die Luftschlachten des 2. Weltkriegs können Sie in **Freie Jagd!** nachspielen.



Aces: X-Fighters von Dynamix ist der jüngste Sproß der Aces-Reihe.

Florian Stangl will Strike Commander 2



So schön und komplex die neuen Flugsimulationen auch sind, so sehr fehlt mir immer noch ein neuer Versuch, eine spannende Geschichte mit packenden Dogfights zu mischen. Seit **Strike Commander** vor vier Jahren tat sich in dieser Richtung gar nichts mehr. Eigentlich sollte gerade Electronic Arts in der Lage sein, mal kurz mit Origin und Jane's Combat Simulations zu sprechen und etwas dergleichen vorzuschlagen. Man stelle sich vor, Andy Hollis und David Downing, Produzent von **Wing Commander 5**, setzten sich zusammen und tüftelten einen würdigen Nachfolger aus. Das Know-how ist auf jeden Fall vorhanden, moderne Grafik-Engines ebenfalls. Ebenso Kontakte zu Drehbuchautoren und Schauspielern. Warum passiert dennoch nichts? Liegt es am Weggang von Chris Roberts? Rechnet man nicht mit guten Verkaufszahlen? Kann eigentlich nicht sein. Wenn normale Flugsimulationen Einsteiger wie Profis ansprechen können, sollte es mit einer guten Geschichte außerdem eigentlich noch besser klappen. Selbst Realismus-Fetischisten könnte man zu friedensstellen, wenn das Spiel nicht in „Top Gun“-Gefilden dahinplätschert. Ausgefeilte Flugphysik und schlüssige Story müssen sich ja nicht von vornherein ausschließen. Auch andere Firmen könnten mal in sich gehen. Es muß ja nicht unbedingt **Strike Commander 2** sein, sondern einfach nur eine unterhaltsamere Simulation, die nicht nur auf militärischen Drill setzt, sondern etwas Hollywood-Flair mitbringt. Liebe Designer, geht bitte in Euch! Vielleicht überrascht Ihr uns ja in Kürze mit einem würdigen Nachfolger des Klassikers von Chris Roberts...



Bei **MiG Alley** von Rowan Software sollen bis zu 50 Maschinen gleichzeitig in der Luft sein.

Longbow 2 und Team Apache

Auch Longbow 2 entsteht unter der Mitwirkung von Andy Hollis und unterscheidet sich erheblich vom Vorgänger. Auffälliger Unterschied ist die brillante Ausnutzung der 3Dfx-Karten, die es den Grafikern erlauben, unzählige realistische Licht- und Raucheffekte einzusetzen. Longbow 2 sieht dadurch nicht nur hervorragend aus, sondern nutzt die Grafikpower auch für spielerische Elemente. So sehen Sie anhand der langen, transparenten Rauchfahnen gegnerischer Raketen, von wo diese abgefeuert wurden. Eine weitere gravierende Änderung ist, daß Sie nicht nur den Longbow, sondern auch den Aufklärungshubschrauber Kiowa und den Transporter Blackhawk steuern können. Sie dürfen jeweils als Pilot, Co-Pilot oder Bordschütze mitfliegen, was gerade im Mehrspieler-Modus (bis zu acht Spieler) spannende Einsätze verspricht. Andy Hollis kündigte außerdem an, daß sich Ihre Leistungen in einer Mission auf die nachfolgenden Einsätze auswirken werden. Entdecken Sie bei einem Aufklärungsflug beispielsweise viele neue Objekte, ist die Wahrscheinlichkeit groß, daß diese in einer späteren Mission als Ziele auftauchen. Zerstören Sie nicht alle ausgewiesenen Gegner, werden diese Ihnen später wieder Sorgen bereiten. Ansonsten dürfen Sie die bekannten Zutaten der Jane's-Spiele erwarten: Trainingsmodus, realistisches Flugverhalten und das umfangreiche Nachschlagewerk auf CD. Der Aufwand ist auch nötig, denn die Konkurrenz schläft nicht. Eidos Interactive wird im März 1998 Team Apache veröffentlichen, das auf der E3 einen sehr guten Eindruck hinterließ. Hier fliegen Sie ausschließlich den Apache-Helikopter in drei verschiedenen Krisengebieten, wobei die flotte Grafik über Direct 3D durch die gängigen 3D-Karten beschleunigt wird. Besonders reizvoll ist der Karrieremodus, in dem Sie sich vom kleinen Piloten bis zum Staffelführer hocharbeiten dürfen. Dann wählen Sie selbst die Piloten aus, mit denen Sie fliegen wollen, und müssen den richtigen Umgang mit ihnen lernen, sonst können Sie sich im Kampf nicht auf sie verlassen. Drei Flugmodelle sollen Einsteigern wie Profis ermöglichen, Team Apache auf die ihnen angenehmste Art zu spielen.



Die neue Grafikpracht soll laut Hollis zu realistischeren Missionen führen.



Longbow 2 begeistert durch die neue Grafikengine mit 3Dfx-Support.



Team Apache von Eidos ist der härteste Konkurrent zu EAs Longbow 2.

Falcon 4.0

Was lange währt, wird hoffentlich endlich gut. Seit gut zwei Jahren überfällig, soll Falcon 4.0 diesen Herbst endlich erscheinen. MicroProse scheint die Zeit aber gut genutzt zu haben, denn die Hardcore-Simulation präsentiert sich zumindest optisch prächtig. Dank 3D-Karten-Unterstützung wirkt das mit digitalisierten Satellitenbildern überzogene Gelände fotorealistisch, eindrucksvolle Lichteffekte erhöhen die Authentizität noch mehr. Dank der Zusammenarbeit mit Piloten der US-Luftwaffe sollen Flugverhalten der F-16C und die Künstliche Intelligenz der Gegner deutlich besser sein als im vielgelobten Vorgänger. Schauplatz ist diesmal Korea, wo ein Krieg zu Land, zu Wasser und natürlich in der Luft tobt. Der Spieler wählt seine Einsätze je nach Verlauf der Schlachten aus und muß damit rechnen, daß seine Leistungen den Verlauf der Kampagne beeinflussen. Für Profis bietet Falcon 4.0 gleich zehn verschiedene Radar- und HUD-Modi, authentische Flugmodelle der Waffensysteme und ein realistisches Cockpit. Natürlich gibt es einen Multiplayer-Modus für bis zu 16 Spieler über Netzwerk oder Internet.



Falcon 4.0 soll im Herbst endlich veröffentlicht werden.



Die fotorealistische Grafikengine setzt voll auf 3D-Karten.

Satellitenaufnahmen exakt nachgebildeten Landschaft und einem Netzwerk-Modus für 12 Spieler versprechen Rowan Software, daß der Spieler mit einem Malprogramm die Flugzeug- und Pilotenmarkierungen ändern darf. MiG Alley soll noch im 3. Quartal 1997 erscheinen. Das gleiche Szenario bietet auch **Sabre Ace: Conflict over Korea** von Virgin, das dank 3D-Kartenunterstützung optisch sehr ansprechend wirkt. Für den in den 45 Missionen wichtigen Staffelflug mit Kameraden gibt es einen Fluglehrer, der den Spieler unterstützt. Sabre Ace soll im September in den Regalen stehen. Das langerwartete **Red**

Baron 2 zeigte Sierra nicht auf dem Messegelände selbst, sondern in einem eigens gemieteten Hotel. Angestrebter Veröffentlichungstermin ist weiterhin September 1997. Im Bereich der modernen Jet-Simulationen tut sich ebenfalls einiges: Bereits zum dritten Mal auf einer E3 zeigte MicroProse das lange überfällige **Falcon 4.0**, dessen aktueller Veröffentlichungstermin November 1997 ist. Immerhin wies die gezeigte Version einige Verbesserungen und Neuerungen auf, die vermuten lassen, daß die langerwartete Simulation doch noch dieses Jahr landen könnte. Näheres zu Falcon 4.0 erfahren Sie im entsprechenden Ka-



Virgins Sabre Ace unterstützt 3D-Karten und bietet einen interaktiven Fluglehrer.



Flying Nightmares 2 von Eidos setzt Sie ins Cockpit eines Helikopters oder Senkrechtstarters.

sten. Von Eidos Interactive kommt im Oktober **Flying Nightmares 2**, das Sie wahlweise in den Senkrechtstarter Harrier oder den Kampfhubschrauber Cobra setzt. Die Kampagne mit 24 Einzelmis-sionen spielt in Kuba und läßt sich für Einsteiger wie für Profis gleichermaßen anpassen, alternativ wird ein Netzwerk-Modus für 16 Spieler zur Verfügung stehen. Die aufwendige Grafikengine unterstützt über Direct 3D die gängigen 3D-Karten und enthält sogar eine Echtzeit-Strategie-Variante, bei der Sie jederzeit selbst ins Geschehen eingreifen dürfen. Zusätzlich können Strategiespieler im Netzwerk ihren fliegenden Kollegen Anweisungen erteilen. Nochmal Eidos: Mit 3D-Karten-Unterstützung, vier großen Kampagnen und zwei geheimen Prototypen der US-Lufwaffe wird **Joint Strike Fighter** ab November 1997 aufwarten. Noch sehr bedeckt hielt sich Novalogic mit Informationen zu **F-22 Raptor**, dem Nachfolger von **F-22 Lightning 2**. Neben einer verbesserten Grafikengine wollen die Programmierer aber das Missionsdesign storylastiger ausarbeiten und neue Elemente für Hardcore-Piloten einbauen. Geplante Veröffentlichung ist im September 1997. Bislang nur unter dem Arbeitstitel **Jetfighter Full Burn** angekündigt ist Mission Studios Nachfolger zu **Jetfighter 3**, der die letzten Ereignisse in Bosnien als Szenario bietet. Erscheinen soll die 3D-beschleunigte Simulation bereits im November 1997. Ein weiteres Sequel kommt von Mindscape: **SU-27 Flanker 2** ist eine vor allem grafisch aktualisierte Simulation für Profis, die dank Direct 3D locker an heutige Maßstäbe herankommt. 16 Spieler dürfen zusätzlich per Netzwerk gleichzeitig antreten oder mit dem

Editor neue Kampagnen basteln. Geplanter Release ist November 1997. Wenig Neues tat sich im Bereich der zivilen Flugsimulationen: Looking Glass zeigten erneut **Flight Unlimited 2**, das dank erweiterter Optionen wie Instrumentenflug deutlich gegen Microsofts **Flight Simulator 98** positioniert ist, der ebenfalls zu sehen war. Der Softwareriese bietet in der neuesten Version neben diversen Flugzeugen auch den Helikopter Bell 206 und ein Fluggebiet, das die ganze Welt umfaßt. Wichtige Städte wie Berlin oder Tokio sind entsprechend detaillierter dargestellt. Außerdem unterstützt FS98 die neuen Force Feedback Joysticks, um das Fluggefühl noch realistischer zu gestalten. Beide Produkte sollen im Herbst 1997 erscheinen. Auf hoher See tat sich indes herzlich we-



In **Joint Strike Fighter** von Eidos Interactive steuern Sie zwei geheime Prototypen durch vier Kampagnen.



Flight Unlimited 2 spielt sich wie Microsofts **Flight Simulator**.



In Microsofts **Flight Simulator 98** dürfen Sie erstmals einen Hubschrauber fliegen.

Manx TT

Manx TT erscheint zwar bei Sega, wird aber von einem Psygnosis-Team entwickelt. Mit flotten Superbikes rasen Sie wie im Spielhallen-Vorbild über zwei Strecken auf der Isle of Man, entweder gegen Computergegner oder bis zu sieben Mitspieler im Netzwerk. Sind Sie erfolgreich, dürfen Sie die Strecken spiegelverkehrt fahren. **Manx TT** bietet Direct-3D-Unterstützung und wird zusätzlich für die 3Dfx-Chips optimiert, bis es im September 1997 in den Läden stehen soll.



Manx TT ist eine exakte Umsetzung des Spielhallen-Automaten.



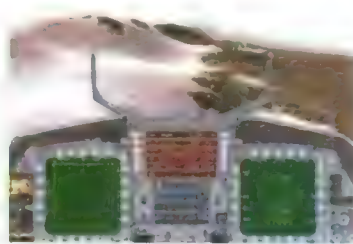
Die PC-Version bietet einen Mehrspieler-Modus für acht Fahrer.

nig, allein die Crusader Studios schicken mit **Greyhounds of the Sea** eine Simulation der Seeschlachten des 1. Weltkriegs ins Rennen um die Publikums-gunst. Sie steuern dabei nicht nur einzelne Schlachtschiffe oder ganze Flotten, sondern müssen sich

auch um die Entwicklung neuer Techniken, Spionage und die Finanzierung der Seeschlachten kümmern. Erscheinen soll **Greyhounds of the Sea** im September 1997. Novalogic präsentierte die neueste Version der Panzersimulation **Armored Fist 2**, die auch mit der

F-15

Andy Hollis hat schon vor Jahren seine Zuneigung zur F-15 bewiesen. Seine drei „Strike Eagle“-Spiele (damals noch für MicroProse) waren selbst vor Jahren auf schmalbrüstigen Heimcomputern wie dem C64 grafische und spielerische Leckerbissen. Daß Andy nichts verlernt hat, bewies er in einem Hinterzimmer des EA-Standes, wo er die aktuelle Version von F-15 präsentierte. Breit grinsend beantwortet er die wohl am meisten gestellte Frage: „Das ist die 3Dfx-Version, stimmt's?“ mit einem sicheren „No. It's software.“ Erst nach einem genaueren Blick erkennt man, daß die weich verlaufenden Texturen nicht gefiltert sind, sondern ein Algorithmus die Pixel verwischt. Das Ergebnis sieht für reine Software erstaunlich gut aus und ist sogar noch beeindruckend flott. Spielerisch dürfen wir uns auf das nach Andys Worten ausgefeilteste Flugmodell seiner Karriere freuen, was ein Pilot der amerikanischen Luftwaffe bestätigte, der Andy tatkräftig mit gewagten Manövern unterstützte. Die Simulation spielt übrigens im Nahen Osten, Sie dürfen also über das komplette Krisengebiet rund ums Rote Meer düsen. Ein Missionseditor läßt Sie den Verlauf der Einsätze komplett neu bestimmen und eigene Szenarios kreieren, außerdem soll ein Netzwerk-Modus für langanhaltenden Spielspaß sorgen. Für die realistische Ausstattung des Cockpits sorgen die Experten des Jane's Magazins, die auch das umfangreiche Nachschlagewerk liefern. F-15 wird voraussichtlich im Januar 1998 erscheinen.



F-15 von Jane's Combat Simulations ist Andy Hollis' inoffizieller Nachfolger von F-15 Strike Eagle.



Dank per Software gefilterter Texturen benötigen Sie keine 3D-Karte für die tolle Grafik.



In Andretti Racing von EA steuern Sie NASCAR- und Indycar-Boliden.



Die Boxenstopps werden realistisch nachgebildet.



Kalistos Ultimate Race wird für 3D-Karten mit 3Dfx-Chips erscheinen.

Voxel2-Engine von Comanche 3 läuft und im Herbst 1997 endlich erscheinen soll – ohne Gewähr. Ebenfalls auf dem Festland spielt **Special Ops: US Army Rangers**, das von Zombie entwickelt wird. Sie steuern dabei ein Team der Army Rangers in realistischen Missionen rund um die Welt. Zu den Aufgaben zählen neben Vergeltungsschlägen, Entlastungsangriffen und Geiselnbefreiungen

auch reine Ballereinsätze. Große Realitätsnähe soll das Spiel durch die Unterstützung von 3Dfx-Karten und die Beratung von echten Rangers erhalten, bevor es kurz vor Weihnachten 1997 erscheinen soll. Zombie entwickelt außerdem zur Zeit **Spearheads**, eine Panzersimulation, die auf dem Abrams M1A2 basiert. Dank 3Dfx-Unterstützung sieht Spearheads der Konkurrenz



Bethesda's XCar: Experimental Racing läßt Sie eigene Wagen entwerfen und testen.

zumindest optisch überlegen aus, für die realistische Umsetzung soll die Zusammenarbeit mit MÄK Technologies bürgen, die bereits für das amerikanische Verteidigungsministerium arbeiteten. Dieser Titel soll ebenfalls bis Weihnachten 1997 erscheinen. Deutlich friedlicher präsentieren sich die neuen Rennspiele, die generell in zwei Bereiche aufgeteilt werden können. Zum einen gibt es die Simulationen bekannter Rennklassen wie Formel 1 oder die amerikanische NASCAR-Serie, andererseits nutzen Designer ihre Fantasie und lassen Sie in frei er-



Bei SODA Off-Road Racing von Papyrus rasen Sie mit PS-starken Trucks über Schlammstrecken.

fundenen Szenarien herumtoben. Die drei neuen Formel 1-Simulationen **Formel 1: Championship Edition** von Psygnosis, **F1** von Eidos Interactive und **Formula 1 Racing Sim** von Ubi Soft haben wir in einem eigenen Kasten zusammengefaßt und verglichen. Von Electronic Arts kommt mit **Andretti Racing** die Umsetzung des vor einem Jahr für die Konsolen Playstation und Saturn erschienenen Rennspiels um die Turbofamilie Andretti. Hier dürfen Sie sowohl in der Indycar- als auch der NASCAR-Serie antreten und erhalten per Videoclip Tips

CART Precision Racing

Eine exakte Simulation der Indycar-Serie ist Microsofts CART Precision Racing, das mit genauestens nachgebildeten Strecken, intelligenten Computergegnern und Direct-3D-Unterstützung der Konkurrenz das Fürchten lehren soll. Viele Details wie mit Motion Capturing aufgenommene Boxenstopps und bis auf zehn Zentimeter Genauigkeit gescannte Rennstrecken versprechen eine höchst interessante Simulation. Ein „persönlicher Mechaniker“ hilft Ihnen beim Tunen des Wagens, damit Sie im Rennen oder bei Multiplayer-Spielen die Nase vorn haben. Über das Internet möchte Microsoft die Spieler ständig mit den aktuellen Daten der echten Rennserie bestücken und so für noch mehr Authentizität sorgen. Geplanter Veröffentlichungstermin ist Winter 1997.



In ein flottes Indycar versetzt Sie Microsofts CART Precision Racing.



3D-Karten-Unterstützung sorgt für hervorragende Grafiken.

Power Boat

Endlich etwas Neues: Interplay veröffentlicht mit Power Boat Anfang nächsten Jahres ein Rennspiel auf dem Wasser. Wie die Konsolenprogrammierer zuvor haben nun auch die PC-Designer den Reiz von flotten Rennen auf dem Wasser entdeckt. Mit sechs verschiedenen PS-starken Schnellbooten jagen Sie über neun Kurse und müssen auch waghalsige Sprünge absolvieren. Power Boat unterstützt 3D-Karten, Netzwerke und vermittelt vor allem ein völlig neues Fahrgefühl.



Flotte Grafik und das völlig neue Fahrgefühl lassen auf einen Renner hoffen.



Interplays Power Boat ist das einzige Rennspiel auf dem Wasser.

und Anekdoten von Mario Andretti und seinen beiden Söhnen – das Spiel soll um Weihnachten auf den Markt kommen. Einen gänzlich anderen Weg geht **XCar: Experimental Racing** von Bethesda Softworks, dem wir einen eigenen Kasten gewidmet haben. Das bislang nur im Bundle mit PowerVR-Karten erhältliche **Ultimate Race** erscheint jetzt für die 3Dfx-Chips und wird um einen Mehrspieler-Modus, neue Strecken und weitere Autos ergänzt. Ab Herbst soll es dann auch ohne Karte erhältlich sein. Eine realistische Simulation der Rennen mit den Indycars soll **CART Precision Racing** von Microsoft werden, zu dem Sie im entsprechenden Kasten mehr erfahren. Ziemlich schmutzig werden Sie bei **SODA Off-Road Racing** von Papyrus, bei dem Sie tonnenschwere Trucks über schlammige Pisten hetzen. Zahlreiche Tuning-Optionen und ein Streckeneditor sollen für Langzeit-Motivation sorgen. Erscheinen soll das Spiel im Winter 1997. Einziges Rennspiel mit Motorrädern der ganzen E3 war **Manx TT**, die Umsetzung des bekannten Spielhallen-Automaten von Sega, dem wir einen Extrakasten gewidmet haben. Ebenfalls besondere Beachtung verdient **Power Boat** von Interplay, das einzige Rennspiel auf dem Wasser. **Florian Stangl** ■

Formel-1-Simulationen

Bei den Rennspielen dominiert klar die Formel 1 als am meisten simulierte Rennklasse. Gleich drei neue Produkte gehen ab Herbst an den Start, wobei zwei Hersteller aufpolierte Nachfolger ins Rennen schicken und ein Newcomer sich Hoffnung auf die Pole Position macht. **Formel 1: Championship Edition** ist der deutlich aufgepöpelte Erbe des eindrucksvollen Formel 1-Debüts von Psygnosis und wird wesentlich simulationslastiger. Fans der beiden Schumacher-Brüder wird freuen, daß die Daten auf der 97er-Saison basieren und demnach Ralf in seinem Jordan sitzt, Michael den Ferrari steuert und auch Heinz-Harald Frentzen endlich im Williams seine Runden zieht. Abgerundet wird das neue Outfit durch die neuen Kurse in Österreich und Melbourne sowie die neu designte Strecke von Silverstone. Das Fahrverhalten der Boliden wollen die Designer deutlich realistischer gestalten, was natürlich höhere Ansprüche an den Piloten stellt. Um Einsteiger nicht zu vergraulen, wird es weiterhin Brems- und Lenkhilfen zur Auswahl geben. Der leichte Arcade-Modus wird mit Power-Drifts und deutlich spektakuläreren Crashes aufgewertet, wogegen Sie in der Variante Grand Prix mit Wetteränderungen während des Rennens, dem kompletten Regel- und Flaggensystem sowie einer ausgefeilten Boxenstrategie samt Telemetriedaten rechnen dürfen. Neu integriert sind eine Cockpitsicht mit Lenkrad und Rückspiegeln sowie ein Mehrspieler-Modus per Netzwerk für bis zu acht Fahrer. Für die rasante Grafik setzen die Designer von Bizarre Creations wieder voll auf den 3Dfx-Chip, andere Grafikbeschleuniger wie der Rendition Vérité sind aber angedacht. Noch einen Tick realitätsnäher als der Psygnosis-Konkurrent soll **F1 Racing Sim** von Ubi Soft werden, das wir Ihnen in einem ausführlichen Preview in diesem Heft vorstellen. Für den Nachfolger von Power F1 mit dem Arbeitstitel **F1** haben sich die französischen Entwickler von Lankhor mit den Designern von McLaren zusammengesetzt, um für Eidos Interactive eine möglichst originalgetreue Umsetzung des Formel 1-Zirkus abzuliefern. Die Fuji-Lizenz sorgt für die exakten Daten aus der Saison 1995, die mit den entsprechenden Fahrern, Teams und Fahrzeugen in F1 Einzug finden. Auch in diesem Spiel soll der Fahrer alle Möglichkeiten besitzen, in der Box seinen Boliden an die 17 Strecken anzupassen. Die Künstliche Intelligenz der Computergegner soll deutlich ausgereifter sein und sogar individuelle Fahrstile erkennen lassen. Diverse Wettereinflüsse sorgen während des Rennens für immer wieder andere Bedingungen und etliche Kameraperspektiven für das entsprechende Feeling wie bei Fernsehübertragungen. Lankhor will sogar einen Netzwerk-Modus für bis zu 26 menschliche Fahrer einbauen.



Formel 1: Championship Edition von Psygnosis soll deutlich simulationslastiger werden.



Zahlreiche Tuning-Optionen und der bisher vermißte Rückspiegel sollen den Nachfolger aufwerten.



Eidos' Power F1-Nachfolger mit dem Arbeitstitel F1 bietet bessere Grafiken und mehr Optionen.



Ubi Softs F1 Racing Sim will mit 3Dfx-Support und höchstem Realismus Grand Prix 2 schlagen.



Brillante Grafiken und akkurat designte Kurse entzücken bei F1 Racing Sim nicht nur Kenner.



Ein fataler Crash: Damon Hill darf nach der Kollision zu Fuß in die Box marschieren.



Bei leichteren Zusammenstößen kann man sich oft noch in die Box schleppen.

F1 Racing Simulation

Blitzstart

Ein neuer Referenztitel kündigt sich an: Ubi Softs F1 Racing Simulation rüttelt kräftig am Thron von Grand Prix 2. Mit brillanten Grafiken, den meisten Tuning-Optionen und einem Netzwerk-Modus wollen die Franzosen an die Pole Position. Wir haben die aktuelle Preview-Version bei einem Boxenstopp gründlich unter die Lupe genommen.

Was ist der Reiz an einem Rennspiel? Vor allem der Geschwindigkeitsrausch. Dieser tritt aber erst dann auf, wenn Sie auf der langen Gerade von Hockenheim mit über 300 km/h rasen und die Grafik diesen Eindruck auch vermittelt. Viele Simulationen kränken genau an diesem

Punkt, nicht aber Ubi Softs F1 Racing Simulation. Hier kann der Blick auf den Tacho schon mal entfallen, man spürt einfach, wie schnell man fährt, und kann so die Bremspunkte optimal ansteuern. Auf der diesjährigen E3 zeigten die Franzosen erstmals eine spielbare Version mit mehreren

Kursen und 3Dfx-unterstützter Grafik, die so manches Staunen hervorrief und die Spitzenposition von Grand Prix 2 als Referenz-Simulation ernsthaft gefährdet. Wir haben uns das Spiel in heimischen Gefilden noch einmal intensiv zu Gemüte geführt, um Ihnen F1 Racing Simulation mit all seinen Features zu präsentieren. Generell gibt es zwei verschiedene Schwierigkeitsgrade, die sich grundlegend unterscheiden. Mit „Easy“ fährt sich der Wagen viel gutmütiger, und mit den Fahrhil-

fen gelingt auch Einsteigern die eine oder andere schnelle Runde. Durch den dunklen Reifenabrieb ist auch die Ideallinie gut zu erkennen, was schnell zu ersten Erfolgen, auch für action-orientierte Fahrer, führt. Bis dahin unterscheidet sich F1 Racing Simulation noch nicht viel von Spielen wie Formel 1 von PlayStation, doch im „Realistic“-Modus werden selbst Profis gefordert.





Laut Ubi Soft soll hier jeder Baum am richtigen Platz stehen.



Die Casino-Kurve in Monaco sorgt immer wieder für Rempelen.

Realismus dank Renault

Ubi Soft hat für das Fahrverhalten der Boliden eng mit Christophe Gandon, dem Simulationsexperten des französischen Rennstalls Renault, zusammengearbeitet. Gandon entwickelte für F1 Racing Simulation eine mathematische Formel, die das Verhalten des Wagens kontrolliert. Programmierer Dominique Duvivier setzte die Formel für das Spiel um, bevor sich das Team an die Feinarbeit machte, um die Auswirkungen von Reifenschäden oder des Verlusts eines Spoilers zu simulieren. Insgesamt sechs Monate Zeit investierte Ubi Soft allein in diese Feinabstimmung. Das Ergebnis bemerkt der Spieler sofort auf der Piste. Vom realistischen Holpern über die Curbs bis hin zu brachialen Drehern bei zuviel Gas in den Kurven stimmt das Feeling. F1 Racing Simulation fährt sich dadurch ähnlich komplex wie Grand Prix 2 von MicroProse.

Flieg, Spoiler, flieg

Auch die Auswirkungen eines Crashes wirken überzeugend, denn bei einem Rempeler fliegt nicht gleich der ganze Reifen

weg, sondern eine kleine Anzeige informiert durch das Aufblinken des beschädigten Teils, daß etwas nicht stimmt. Hat beispielsweise der linke Hinterreifen etwas abbekommen, werden Sie schnell merken, daß der Wagen die Spur nicht hält und in Kurven viel anfälliger für Fahrfehler ist. Dann hilft nur noch schleunigstes Aufsuchen der Box, um den Flitzer nach Möglichkeit wieder zu reparieren. Positiv fällt auf, daß nach einem Zusammenstoß in einer engen Kurve nicht gleich der ganze Spoiler Schrott ist, sondern nur beschädigt wird. Dadurch verlieren Sie zwar Anpreßdruck, aber der Wagen läßt sich noch halbwegs sicher beherrschen. Fällt der Flügel dagegen ganz ab, kann es sogar passieren, daß ein anderer Wagen diesen rammt und durch die Gegend schleudert. Von den Gras- oder Schotterzonen sollten Sie sich speziell im Profi-Modus fernhalten, denn zum einen ist der Wagen dort kaum noch zu steuern, zum anderen ist die Gefahr sehr groß, daß man den Motor versehentlich abwürgt. Sie sollten sich also in jedem Fall langsam mit den Boliden vertraut machen und anfangs auf die Hilfen zurückgreifen

Welche Saison?

Da Ubi Soft sich die Lizenz von 1996 sichern konnte, finden sich die Fahrer so in ihren Teams und Wagen wieder wie in der letztjährigen Saison. Ralf Schumacher ist demnach leider nicht dabei, dafür sitzt Damon Hill noch in seinem starken Williams Renault, und Heinz-Harald Frentzen ist noch beim Sauber-Team. Michael Schumacher sitzt selbstverständlich in seinem roten Ferrari und hat mit Ihrer Hilfe hoffentlich bessere Chancen auf den Weltmeistertitel als vergangene Saison.



Das Renngeschehen dürfen Sie sich bis ins Detail beliebig einstellen.



Zu jedem Fahrer werden Statistiken und ein Portrait angezeigt.

oder sich dem interaktiven Fahrlehrer anvertrauen. Datenfreaks werden sich über die Statistiken zu den einzelnen Strecken freuen, die vor dem Start eingeblendet werden. Dort erfahren Sie so interessante Details wie den jeweiligen Rundenrekord oder die Streckenlänge. Noch sind die Feinarbeiten nicht abgeschlossen, denn sobald alle Strecken und Optionen ein-

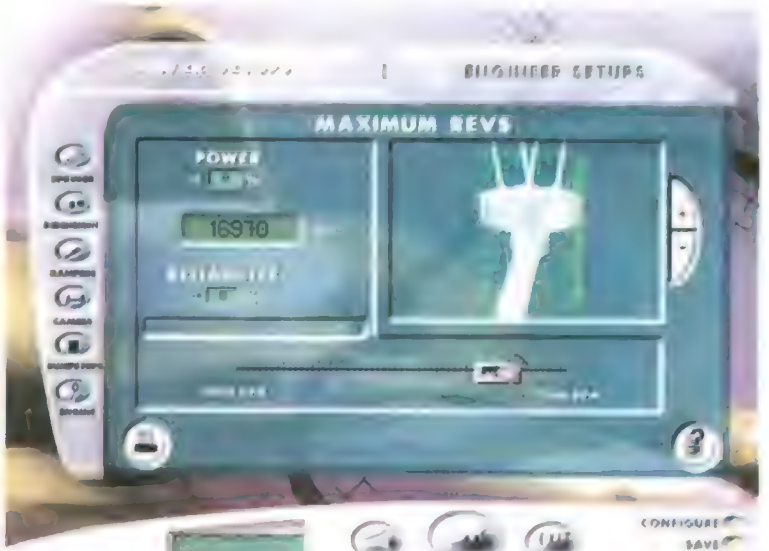
gebaut sind, wird der Renault-Testfahrer Jean Christophe Bouillon F1 Racing Simulation auf Herz und Nieren prüfen und etwaige Schwächen mit dem Team gemeinsam ausmerzen.

Schrauben nach Herzenslust

Ähnlich realistisch gehalten ist das Tuning der Wagen, wofür



Nie war die Wahl der Reifen entscheidender als bei F1 Racing Simulation. Die Temperatur wird sogar an drei verschiedenen Stellen gemessen.



F1 Racing Simulation ist die erste Simulation, bei der Sie sogar die Motorleistung ändern dürfen. Jede Drehzahlerhöhung wirkt sich aber auf die Zuverlässigkeit der Maschine aus, was im Rennen fatale Folgen haben kann.



Dank der brillanten 3D-Engine und der FOCA-Lizenz wirkt F1 Racing Simulation im Replay-Modus wie eine Fernsehübertragung.

sich die Designer von Ubi Soft das Fachwissen von Christian Blum, Ingenieur bei Renault, holten. Im Setup-Menü lassen sich alle relevanten Details verändern, wie beispielsweise die Übersetzung, was bequem mit der Maus und Schieberegler für jeden Gang geschieht. Ebenso einfach justieren Sie die Federung, die Bremsbalance, die Höhe des Wagens oder die Spoiler. Sogar die Dicke der Schutzblöcke unter dem Wagen gegen Bodenwellen läßt sich bestimmen. Noch mehr Optionen haben Sie bei der Wahl der Reifen, was der Zusammenarbeit Ubi Softs mit Michelin entspringt. Nach einer Testfahrt erfahren Sie die Temperatur an drei

verschiedenen Stellen und können so noch besser den Wagen auf die Strecke abstimmen. Damit Einsteiger nicht gleich überfordert werden, liefert Ubi Soft einige Setups mit, Profis dürfen sich dagegen nach Herzenslust austoben. Vor dem Rennen legen Sie noch die Boxenstrategie fest, wobei Sie zwischen einem und vier Tankstopps wählen dürfen. Auch die mitzunehmende Spritmenge wird bequem mit der Maus bestimmt. Weitere Optionen wie die Wetterverhältnisse, die Länge des Rennens oder die Zahl der Gegner und deren Können sind ebenfalls eine Sache weniger Sekunden. Viel Mühe gaben sich die Franzosen bei der Gestaltung

der Strecken, wobei sie wieder von der Kooperation mit Renault profitierten.

Vier Monate für Monaco

Bei einem Besuch in den Testwerkstätten des Rennstalls nahmen sie die Motorengeräusche für das Spiel auf und erhielten auch die passenden Eindrücke über die Atmosphäre in einem Rennteam. Renault versorgte die Entwickler zusätzlich mit über 160 Stunden Videofilmen, auf denen alle Rennstrecken detailliert zu sehen sind. Zusammen mit den Originalplänen der einzelnen Kurse entstanden dann in monatelanger Arbeit Drahtgittermodelle, die zuletzt mit bis zu 150 verschiedenen Texturen beklebt wurden. Allein der Kurs in Monaco kostete die Grafiker vier Monate Zeit, bis alles perfekt war. Da sich die Daten auf die Saison 1996 beziehen, stehen 16 Kurse zur Auswahl, inklusive der damals neu aufgenommenen Strecken von Melbourne und dem Nürburgring. Die Grafikengine ist übrigens eine überarbeitete Version der POD-Engine und soll zusammen mit einer 3Dfx-Karte ab einem Pentium 120 flüssig laufen. Wer einen kleineren

Rechner besitzt, kann eine Reihe von Details abschalten oder die Auflösung von 640x480 Pixel auf 640x400 oder 512x386 Bildpunkte reduzieren.

TV-gerechte Präsentation

Schon die erste Runde mit F1 Racing Simulation fasziniert, denn so gut wie nie treten die gefürchteten Pop-Ups auf, wenn der Rechner einzelne Teile der Grafik erst nach und nach einblendet. Wie bei guten Arcadespielen steht die Grafik komplett bis zum Horizont. Die Engine ist so leistungsstark, daß selbst in der uns vorliegenden frühen Version keine Geschwindigkeitsverluste auftraten, wenn man beispielsweise die rechenintensive Kurve am Hafen von Monaco fährt oder aus der Cockpitsicht in eine der beiden Verfolgerperspektiven wechselt. Zusätzlich gibt es noch den TV-Modus, der das Rennen wie eine Fernsehübertragung zeigt. Passend dazu werden alle Rundenzeiten oder Ausfälle, dank der FOCA-Lizenz, authentisch angezeigt, was die Atmosphäre zusammen mit der fast fotorealistischen Grafik noch weiter erhöht. Originalgetreu präsentieren



Hier erkennen Sie gut die Schatteneffekte, die im Rennen für unterschiedliche Sichtverhältnisse und zusätzliche Schwierigkeiten sorgen.



Monte Carlo war die aufwendigste der 16 Strecken für die Designer von Ubi Soft, die allein daran rund vier Monate feilten.



Wie hoch die Grafikqualität der auf Daten von Renault basierenden Boliden ist, erkennen Sie an dieser Nahaufnahme.

sich auch die Boliden, denn Ubi Soft erhielt von Renault die exakten Abmessungen, nach denen dann erst Drahtgittermodelle entstanden, die wieder mit Texturen überzogen wurden. Jeder Wagen besitzt ein eigenes, authentisches Cockpit, das im Gegensatz zu Formel 1 von Psygnosis auch mit zwei Rückspiegeln ausgestattet ist. Sie dürfen natürlich die damalige Saison komplett nach-

fahren und so um den Titel des Weltmeisters kämpfen, doch Ubi Soft hat noch eine Reihe weiterer Rennoptionen im Angebot.

Geisterfahrer

Neben dem Einzelrennen auf einem beliebigen Kurs gibt es die Möglichkeit, eine zufällig zusammengestellte Saison zu absolvieren oder im Modus „Time Attack“ gegen die ei-

gene Bestzeit zu fahren. Auf Wunsch geht dies auch gegen einen sogenannten „Ghost“, also gegen ein von Ihnen zuvor gefahrenes Rennen, wobei dann Ihr Wagen als Schatten mitfährt. So lernt man auch schnell eigene Schwachpunkte kennen und kann diese gezielt ausmerzen. Außer der Fahrt gegen Computergegner gibt es eine Reihe von Möglichkeiten, gegen menschliche Spieler an-

zutreten. Mit Modem oder Nullmodem spielen Sie zu zweit gleichzeitig, per Netzwerk sind es aber bis zu acht Piloten, die um den Sieg rangeln. Wenn Sie diesen Bericht lesen, ist Ubi Soft bereits beim abschließenden Feintuning und der Fehlerbeseitigung, so daß wir mit einem Testmuster für die übernächste Ausgabe der PC Games rechnen.

Florian Stangl ■

Reicht meine Hardware?

Die uns vorliegende Version benötigt noch einen Pentium mit 166 oder besser 200 MHz, aber Ubi Soft hat versprochen, daß für die Verkaufsversion schon ein Pentium 120 ausreichen soll. In jedem Fall benötigen Sie eine 3D-Grafikkarte, wobei in jedem Fall die Voodoo-Chips (Graphics und Rush) von 3Dfx Interactive unterstützt werden. Aller Voraussicht nach kommen auch die Besitzer von PowerVR-Karten in den Genuß einer speziell angepaßten Version. Eine Direct-3D-Variante für andere Grafikkarten wird es wohl nicht geben.



Strecken und Fahrzeuge sind bis ins Detail sorgfältig nachgebildet.



Die Ideallinie wird durch den dunklen Reifenabrieb angedeutet.



Bei den Boxenstopps lassen sich auch kleinere Schäden beheben.



Die Einblendungen der schnellsten Runden entsprechen der Realität.

AT/EIDE FESTPLATTEN

	MB	MS/CACHE/FORM.	PREIS
IBM			
DAQA 32160	2160	9/128/5400	349,-
DAQA 32240	3240	9/128/5400	379,-
DCAA 32830	2830	8/128/5400	375,-
DCAA 33610	3610	8/128/5400	399,-
DCAA 34330	4330	8/128/5400	469,-
DHEA 34880	4880	8/128/5400	ANFRAGEN
DHEA 36480	6480	8/128/5400	929,-
DHEA	8480	8/128/5400	ANFRAGEN

SEAGATE

51520A	2520	11/128/5400	399,-
33240A	3240	10/128/5400	429,-
34450A	4450	10/128/5400	839,-

QUANTUM

FIREBALL TM	2168	10/128/4500	325,-
FIREBALL TM	3254	10/128/4500	395,-
FIREBALL TM	3800	10/128/4500	459,-
FIREBALL ST	2151	10/128/3400	359,-
FIREBALL ST	3228	10/128/3400	429,-
FIREBALL ST	4310	10/128/3400	519,-
FIREBALL ST	6448	10/128/3400	699,-
BIGFOOT CY 5.25	2110	15/128/3600	299,-
BIGFOOT CY 5.25	4310	15/128/3600	399,-
BIGFOOT CY 5.25	6450	15/128/3600	635,-

MAXTOR

DIAMOND MAX 5120	10/256/5400	699,-
------------------	-------------	-------

WESTERN DIGITAL

AC32100	2100	12/128/9200	349,-
AC32500	2500	12/128/9200	395,-
AC33100	3100	10/128/9200	425,-
AC34000	4000	10/256/9200	555,-

ULTRA SCSI FESTPLATTEN

	MB	MS/CACHE/UTM	PREIS
IBM			
DCAS 32160	2160	8/512/5400	499,-
DCAS 34330	4330	8/512/5400	685,-
DCHS 34550	4550	8/512/7200	1289,-
DCHS 39100	9100	8/512/7200	1969,-

SEAGATE

BARRACUDA 4LP	2150	8/512/7200	969,-
BARRACUDA 4XL	2260	8/512/7200	1099,-
BARRACUDA 4LP	4350	8/512/7200	1405,-
BARRACUDA 4XL	4550	8/512/7200	1459,-
BARRACUDA 9	9100	8/512/7200	2049,-
CHEETAH 4LP	4550	8/512/10000	1579,-
ELITE 23	23200	13/2048/5400	4799,-

QUANTUM

FIREBTM	2168	10/128/4500	445,-
FIREBTM	3254	10/128/4500	559,-
FIREBTM	3228	10/128/3400	519,-
FIREBTM	4310	10/128/3400	679,-
FIREBTM	6448	10/128/3400	979,-
VIRING	4360	9/512/7200	949,-
ATLAS II XP32150	2150	8/512/7200	675,-
ATLAS II XP34550	4550	8/512/7200	1235,-
ATLAS II XP39100	9100	8/512/7200	2199,-

MICROPOLIS

TOMAHAWK / AV	4550	9/512/7200	AB1299,-
---------------	------	------------	----------

FUJITSU

29543Y	4350	9/512/7200	1125,-
29495Y	9100	9/512/7200	1875,-

SAMSUNG

WN32162	2160	9/512/5400	475,-
---------	------	------------	-------

MODEMS/ISDN

ELSA ML TQV	28.800	EXTERN	225,-
ELSA ML TQV	33.600	EXTERN	259,-
ELSA ML TS	33.600	EXTERN	299,-
ELSA QUICKSTEP 1000	ISDN	INTERN	AB 149,-
ELSA ML TL V34	ISDN	EXTERN	609,-
ELSA MICRO CARD	ISDN	INTERN	ANFRAGEN
USR SPORTSTER	33.600	EXTERN	265,-
USR COURIER V34	ISDN	EXTERN	499,-
USR SPORTSTER FLASH	56.000	EXTERN	285,-
USR SPORTSTER TA	ISDN	INT/EXT	ANFRAGEN
CREATIX SG2034TV	33.600	EXTERN	199,-
ZYXEL 2864 ID	ISDN	EXTERN	869,-
AVM FRITZ CARD II	ISDN	INTERN	AB 159,-
TELES 50 CARD	ISDN	INTERN	AB 125,-
2MB SPEICHERERW. FÜR ZYXEL 2864			139,-

MAINBOARDS PENTIUM

ASUS			
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430HX	BABY-AT	259,-
XP55T2P4	4 X PCI / 4 X ISA 430HX	ATX	269,-
P55T2P4S 2940UW	4 X PCI / 3 X ISA 430HX	BABY-AT	465,-
VX97	4 X PCI / 4 X ISA 430VX	BABY-AT	ANFRAGEN
TX97 / TX97-E	4 X PCI / 3 X ISA 430TX	BABY-AT	319,-
TX97-X	4 X PCI / 4 X ISA 430TX	ATX	329,-
TX97-XE	4 X PCI / 4 X ISA 430TX	ATX	329,-
CHINTECH			
51FM-1	4 X PCI / 4 X ISA 430HX	BABY-AT	229,-
5VLM	4 X PCI / 3 X ISA 430VX	BABY-AT	225,-
5TDM	4 X PCI / 3 X ISA 430TX	BABY-AT	265,-
5TTM	4 X PCI / 4 X ISA 430TX	ATX	265,-
GIGABYTE			
GA-586ATV4	4 X PCI / 3 X ISA 430VX	BABY-AT	189,-
GA-586HX	4 X PCI / 4 X ISA 430HX	BABY-AT	219,-
GA-586HX2	430HX2	BABY-AT	225,-
GA-586DX	4 X PCI / 4 X ISA 430HX	ATX	469,-
GA-586TX	4 X PCI / 3 X ISA 430TX	BABY-AT	275,-
GA-586ATX	4 X PCI / 3 X ISA 430TX	ATX	275,-
IWILL			
P55TV 2940U	3 X PCI / 5 X ISA 430VX	BABY-AT	359,-
P55AV 2940U	3 X PCI / 4 X ISA 430VX	ATX	399,-
P55TU 2940UW	3 X PCI / 5 X ISA 430HX	BABY-AT	509,-
P55AVW 2940UW	3 X PCI / 4 X ISA 430VX	ATX	349,-
P55XUW 2940UW	4 X PCI / 4 X ISA 430TX	ATX	575,-
P55XB2	5 X PCI / 3 X ISA 430TX	BABY-AT	285,-
TYAN			
TOMCAT III SINGLE	4 X PCI / 3 X ISA 430HX	BABY-AT	299,-
TOMCAT III DUAL	4 X PCI / 3 X ISA 430HX	BABY-AT	379,-
TURBO TX SINGLE	4 X PCI / 4 X ISA 430TX	BABY-AT	285,-
TURBO TX SINGLE	4 X PCI / 4 X ISA 430TX	ATX	285,-

ZUBEHÖR

USB/MIR ANSCHLUSS FÜR ASUS TX97 / TX97E MAINBOARDS	39,-
PS/2 MAUSANSCHLUSS FÜR ASUS ODER CHINTECH	29,-
UPGRADE MODUL AUF 512KB PBUST CACHE ASUS, CHINTECH, TYAN	35,-
TAC RAM FÜR ASUS, CHINTECH, GIGABYTE ODER TYAN	35,-
EINBAUKIT FÜR ALLE MAINBOARDS (SCHRAUBEN UND ABSTANDSHALTER)	5,90

486 PCI MAINBOARD BABY-AT 256RS 159,-

CD-RECORDER

		ATAPI	SCSI
PHILIPS	CDD2600	2/6-FACH	555,-
PHILIPS	CDD3600	2/6-FACH	735,-
SONY	CSP-9265	2/6-FACH	ANFRAGEN
YAMAHA	CDR200T	2/6-FACH	639,-
YAMAHA	CDR400T	4/6-FACH	929,-
YAMAHA	CDR400C	4/6-FACH	935,-
TEAC	CD-R50S KIT	4/4-FACH	949,-
TEAC	CD-R KIT	4/12-FACH	ANFRAGEN
* INCL. SOFTWARE WINONCD			

RW-RECORDER

BESCHREIBT CD U. RW-ROHLINGE - RW-ROHLINGE SIND BIS ZU 1000 MAL WIEDERBESCHREIBBAR

		ATAPI	SCSI
PHILIPS	CDD3610	2/2/6-FACH	729,-
YAMAHA	CDR-W400	2/4/4-FACH	ANFRAGEN
SONY	MP 6200S	2/2/6-FACH	779,-

DVD-RECORDER ATAPI

TOSHIBA	CD-A10001	BIS 17GB	509,-
PIONEER		BIS 17GB	739,-

SOFTWARE FÜR RECORDER

EASY CD PRO 1.X	WIN95/NT	35,-
WINONCD TOGO 4.0	WIN95/NT	35,-
WINONCD 3.0 UPGRADE	WIN95/NT	135,-
WINONCD 3.0 VOLLVERSION	WIN95/NT	169,-
GEAR MULTI MEDIA 4.X	WIN/WIN95/NT	ANFRAGEN
GEAR MULTI MEDIA 4.X RW	WIN95/NT	55,-

ZUBEHÖR FÜR RECORDER

CD-LABLER-KIT INCL. LABELS U. SOFTWARE FÜR MAC U. PC	65,-
CD-LABELS 100 STÜCK WEISS	29,-
CD-LABELS 50 STÜCK TRANSPARENT	24,90
CD-LABELS 50 STÜCK VERSCH. FARBEN	24,90
CD-FILZSTIFT ZUM ROHLING BESCHREIBEN	5,-
BOEDER CLEANING SET FÜR CD-RECORDER	19,95
CD-STANDER VERSCHIEDENE MODELLE	AB 9,90

CD / RW - ROHLINGE IN JEWEIL. BOX

	100STÜCK	100STÜCK	100STÜCK
CD UNLABEL	640MB/74MIN	4,99	4,49
CD VERBATIM FILBER	640MB/74MIN	5,99	5,49
CD YAMAHA/MUSTANG	640MB/74MIN	5,89	5,39
CD FUJI/PHILIPS	640MB/74MIN	5,89	5,39
CD TRAXDATA/KODAK	640MB/74MIN	6,29	5,99
RW PHILIPS/RICOH	640MB/74MIN	39,-	

BACKUP LAUFWERKE

10MEGA/SYQUEST/NOMAI/LS-120		
LS-120 IDE	120MB	259,-
MEDIUM 1/5 STÜCK	120MB	32,-/29,-
ZIP DRIVE PARALLEL/SCSI (INT./EXT.)	100MB	AB 279,-
MEDIUM 1/5 STÜCK	100MB	25,-/23,-
JAZ DRIVE SCSI (INTERN/EXTERN)	1GB	AB 569,-/739,-
MEDIUM 1/5 STÜCK	1GB	169,-/159,-
SYJET PARALLEL/AT/SCSI (INT./EXT.)	1,5GB	AB 675,-
MEDIUM 1/5 STÜCK	1,5GB	199,-/189,-
NOMAI 540 PARALLEL/SCSI INT.	540MB	629,-/409,-
MEDIUM 1/5 STÜCK NOMAI	540MB	89,-/85,-
MEDIUM 1/5 STÜCK EZFLAY	230MB	52,-/49,-
MEDIUM 1/5 STÜCK SYQ/NOMAI	270MB	72,-/69,-

NETZWERK

NE2000 KOMPATIBEL ISA	AB 39,-	NETZWERKKABEL BNC 2M	8,90
NE2000 KOMPATIBEL PCI	AB 49,-	NETZWERKKABEL BNC 5M	11,90
NE2000 KOMP. COMBO ISA	AB 49,-	NETZWERKKABEL BNC10M	15,90
NE2000 KOMP. 100MBIT PCI	139,-	NETZWERKKABEL UTP 2M	14,90
3COM 3C509 COMBO ISA	129,-	NETZWERKKABEL UTP 3M	17,90
3COM 3C900 COMBO/TP PCIA	159,-	NETZWERKKABEL UTP 5M	19,90
3COM 3C905 100MBIT PCI	129,-	BNC TERM. / T-STÜCK	3,90
3COM 3C589 PCMCIA	199,-	USV 250VA BACK-UPS	199,-
NETZWERKHUBS	ANFRAGEN	USV 500VA BACK-UPS	329,-

MAINBOARDS PENTIUM PRO

ASUS			
P6NP5	5 X PCI / 3 X ISA 440FX	BABY-AT	439,-
XP6NP5	5 X PCI / 3 X ISA 440FX	ATX	465,-
CHINTECH			
61DM		440FX BABY-AT	379,-
61TM		440FX ATX	399,-
61TS		440FX ATX	699,-
GIGABYTE			
GA-686NX	4 X PCI / 4 X ISA 440FX	ATX	329,-
IWILL			
P6N5 2940UW	4 X PCI / 3 X ISA 440FX	ATX	705,-
DP6N5 2940UW DUAL	4 X PCI / 4 X ISA 440FX	ATX	979,-
TYAN			
TACOMA PRO SINGLE	5 X PCI / 3 X ISA 440FX	ATX	399,-
TITAN PRO SINGLE	5 X PCI / 3 X ISA 440FX	BABY-AT	439,-
TITAN PRO DUAL	5 X PCI / 3 X ISA 440FX	BABY-AT	575,-
TITAN PRO DUAL	5 X PCI / 3 X ISA 440FX	ATX	569,-

MAINBOARDS PENTIUM II

ASUS			
KN97-X	5 X PCI / 3 X ISA 440FX	ATX	549,-
GIGABYTE			
GA-586KX	4 X PCI / 4 X ISA 430HX	ATX	455,-
IWILL			
PIIN5 2940UW	4 X PCI / 3 X ISA 440FX	ATX	739,-
TYAN			
TAHOE 51680 SINGLE	4 X PCI / 4 X ISA 440FX	BABY-AT	545,-
TAHOE 51684 SINGLE	4 X PCI / 4 X ISA 440FX	ATX	535,-
TAHOE 51682 DUAL	5 X PCI / 3 X ISA 440FX	ATX	649,-
INTEL			
PD440FX		440FX ATX	485,-
* DIESE MAINBOARDS HABEN EINEN ADAPTER 386UW BZW. UWB SCSI CONTROLLER ON BOARD			
FLOPPY 1,5" / 1,44MB SONY			39,-
FLOPPY 1,5" / 1,44MB MITSUMI			39,-
FLOPPY 1,5" / 1,44MB TEAC			45,-
DISKETTEN 1,5" / 1,44MB FORMATIERT			4,90
DISKETTEN 1,5" / 1,44MB FORM. FUJI			6,50

ATAPI CD-ROM

TOSHIBA/PIONEER	12-FACH	AB135,-
HITACHI	16-FACH	149,-
LITE ON	16-FACH	129,-
TOSHIBA	16-FACH	145,-
MITSUMI	16-FACH	169,-
TEAC	16-FACH	135,-
LITE ON	20-FACH	140,-
LITE ON	24-FACH	175,-
TEAC	24-FACH	189,-
PANASONIC	24-FACH	199,-
MITSUMI	24-FACH	199,-
PIONEER	24-FACH	195,-
TOP CD PARALLEL EXTERN	12-FACH	349,-
AUDIOKABEL CBR AN SOUNDPEART		9,90
ATAPI CD-ROM CONTROLLER		29,90
BOEDER CLEANING-DISC FÜR CD-ROMDRIVES		19,95

SCSI CD-ROM

PLEKTOR PK12TSI	12-FACH	225,-
PLEKTOR PK12CSI (CADDY)	12-FACH	369,-
TOSHIBA 5701B	12-FACH	209,-
PIONEER DR466	12-FACH	179,-
TOSHIBA 3801B	14,4-FACH	245,-
TEAC CD 5165	16-FACH	235,-
PLEKTOR PK20TSH	12/20-FACH	359,-
PIONEER DR533	24-FACH	289,-
CD CADDY 5/10 STÜCK		39,-/69,-

CD-WECHSLER

NAKAMICHI ATAPI 16-FACH/5W	329,-
NAKAMICHI SCSI 8-FACH/4W	379,-
NAKAMICHI SCSI 16-FACH/5W	439,-
TEAC CD68E ATAPI 8-FACH/6W	299,-

GRAFIKKARTEN

HERSTELLER/TYP	PROZESSOR	RAM MB	PREIS
GRAFIKKARTE	TRIO64/TRIDENT	D 2	74,-
HERCULES DYNAMITE 128V	ET6000	EDO 4	149,-
HERCULES DYNAMITE 128V	ET6000	EDO 4	199,-
HERCULES TERMINATOR 3D	S3-VIRGE DX	EDO 4	205,-
HERCULES TERMINATOR 3D/CL	PERMEDIA 2	SG	BANFRAGEN
HERCULES STRINGRAY 128	2MB INKL. 4MB VODOO	AB	399,-
ORCHID RIGHTeous 3D	3DFX-VODOO	EDO	4ANFRAGEN
ELSA WINNER 1000 T110 V2	S3-TRIO64V2+	D 2	99,-
ELSA WINNER 1000 T3D	S3-TRIO64V2/DX	D 2	159,-
ELSA WINNER 2000 AVI 3D	S3-VIRGE VX	V 2	245,-
ELSA WINNER 2000 AVI 3D	S3-VIRGE VX	V 4	349,-
ELSA VICTORY 3D(X)	S3-VIRGE	EDO 2	169,-
ELSA VICTORY 3D(X)	S3-VIRGE	EDO 4	245,-
DIAM FIRE GL 1000	S3-VIRGE	SG 8	589,-
DIAM MONSTER 3D	3DFX-VODOO	EDO 4	295,-
MIRO CRYSTAL VRX	V1000L-P	EDO	4ANFRAGEN
MAXI GAMER 3DFX	3DFX-VODOO	EDO	4ANFRAGEN
MATROX MILLENIUM 320	AGA-2064	W 2	249,-
MATROX MILLENIUM 320	AGA-2064	W 4	305,-
MATROX MILLENIUM II 320	AGA-2164	W 4	449,-
MATROX MILLENIUM II 320	AGA-2164	W 8	609,-
MATROX MILLENIUM II 320	AGA-2164	W	BANFRAGEN
MATROX MYSTIQUE	AGA-1064	SG 2	179,-
MATROX MYSTIQUE	AGA-1064	SG 4	215,-
MATROX MYSTIQUE INCL. SPIELE	AGA-1064	SG 2	199,-
MATROX MYSTIQUE INCL. SPIELE	AGA-1064	SG 4	219,-
MATROX MYSTIQUE 320		SG	ANFRAGEN
SPEICHERERWEITERUNG	1/4/6MB FÜR MILLENIUM	AB	129,-
SPEICHERERWEITERUNG	1/4/6MB FÜR MYSTIQUE	AB	69,-

VIDEOKARTEN PCI

HAUPPAUGE PRIMIO TV KARTE OHNE VT DECODER	175,-
HAUPPAUGE TV KARTE MIT VIDEO-TEXT DECODER	239,-
HAUPPAUGE RADIO TV KARTE MIT RADIO U. VT	265,-
FAST AV MASTER VIDEOSCHNITTBOARD	1169,-
MIRO VIDEO DC30 / PLUS	1099,-/ANFRAGEN
MATROX RAINBOW RUNNER STUDIO	A.A.

MONITORE

HERSTELLER	BEW. FÖHNER	MODELLE	PREIS
YAKUMO	38CM/15	499,-	
YAKUMO	43CM/17	879,-/1039,-	
NEC	MS00 TC092	38CM/15	819,-
EIZO	F33 TC092	38CM/15	819,-
EIZO	F54 TC095	43CM/17	1529,-
EIZO	T371 TC095	43CM/17	1799,-
EIZO	F77/77B TC095	43CM/17	3159,-/4189,-
SAMSUNG	500S/500P	38CM/15	649,-/799,-
SAMSUNG	700B/700P	43CM/17	1329,-/1499,-
SONY	CPD 200SX/1F	43CM/17	1199,-/1379,-
IYAMA	B617T/9017T	43CM/17	1199,-/1299,-

SOUNDKARTEN

SB16 KOMPATIBEL PNP	49,-
CREATIVE SB 16 PNP	AB 89,-
CREATIVE SB 32 PNP	AB 155,-
CREATIVE SB AWE64 VALUE	AB 169,-
CREATIVE SB AWE64 PNP WEB	AB 229,-
CREATIVE SB AWE64 PNP GOLD	349,-
TERRATEC MAESTRO 16/96/12/96	225,-/319,-
TERRATEC AUDIOSYSTEM EW5 64XL	A.A.
GUILLEMOT MAXI SOUND 16 PNP	99,-
GUILLEMOT MAXI SOUND 32 PNP	185,-
GUILLEMOT MAXI SOUND 64 HOMESTUDIO PNP	339,-

LAUTSPRECHER

60 WATT AKTIV BOXEN	30,-
80 WATT AKTIV BOXEN	40,-
100 WATT AKTIV BOXEN	45,-
120 WATT AKTIV BOXEN	49,-
160 WATT AKTIV BOXEN	55,-
240 WATT AKTIV BOXEN	65,-
SUBWOOFER SYSTEM	150,-
SOUNDSYSTEM F. EIZO MONITORE	179,-
KOPFH. MIT MIKROFON	12,95
MIKROFON F. SOUNDK.	AB 19,-

JOYSTICKS

GRAVIS	PC GAMEPAD PRO	54,-
GRAVIS	ANALOG PRO JOYSTICK	44,-
GRAVIS	BLACKHAWK	75,-
TM	GRAND PRIX 1 RACING WHEEL	154,-
TM	FORMULA T2 WHEEL INCL. PEDALS	219,-
GENIUS	FLIGHT 2000 F-20 INCL. SPIEL	85,-
LOGITECH	SURFMAN	139,-

SCANNER

HP	SCANJET SP	FLACHBETT 24BIT, 300*300DPI	639,-
HP	SCANJET SC	FLACHBETT 32BIT, 600*1200DPI	949,-
MUSTEK	PARAGON 600IIS	FLACHBETT 24BIT, 300*600DPI	245,-
MUSTEK	PARAGON 600IIS	FLACHBETT 24BIT, 300*600DPI	269,-
MUSTEK	PARAGON 800IIS	FLACHBETT 30BIT, 400*800DPI	365,-
MUSTEK	PARAGON 1200SP	FLACHBETT 30BIT, 600*1200DPI	429,-
DIAAUFSATZ	FÜR PARAGON IIS		199,-
EINZELBLATTEINZUG			359,-
UMAX	VISTA-54E	FLACHBETT 24BIT, 300*600DPI	375,-
UMAX	VISTA-512	FLACHBETT 24BIT, 600*1200DPI	599,-
MICROTEK	SCANMAKER E6	FLACHBETT 30BIT, 600*1200DPI	639,-

DINKY DINO

TURTLE CHICKEN

4 TASTEN, 10 FUNKTIONEN, OFFALFORM
3 TASTEN, 8 FUNKTIONEN, EIFORM
3 TASTEN, 8 FUNKTIONEN, EIFORM

JE 26,90

TASTATUREN

EAST WIN95	25,-
CHICONY WIN95	29,-
CHICONY KB 7906	ANFRAGEN
ERGO FUMDA MCK-701W	39,-
ERGO FUMDA EKB-104/MJ MIT TRACKP.	79,-/99,-
CHERRY G83-6105	39,-
CHERRY G81-3000	69,-
CHERRY G80-5000	A.A.
KEYTRONIC DIN ODER PS/2	JE 99,-
MICROSOFT NATURAL KEYBOARD ORIG.	149,-
INFRAROT MINI KEYBOARD	99,-

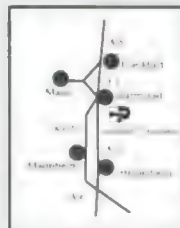
PC-MÄUSE

YAKUMO 3-TASTEN / ERGO	12,-/15,-
LOGITECH SERIELL	35,-
LOGITECH PS/2	45,-
LOGITECH MOUSEMAN 96 CORDLESS	99,-
LOGITECH PILOT TRACKBALL	129,-
MAUSPAD VERSCHIEDENE FARBEN	5,-

bessere telefonische Erreichbarkeit
kürzere Versandzeiten
240qm Ladengeschäft
riesen Produktauswahl an Computer-Hardware
Stehcave
Bequem Einkaufen bis 20.00Uhr
Kinderecke
Parkplätze vor der Tür

Computer Profis

GmbH



Ladengeschäft

Kirschberg 27
64347 Griesheim

A5 Darmstädter-Kreuz
Ausfahrt DA-Griesheim

Bestellannahme

Telefon 0 61 55 - 60 06 06
Telefax 0 61 55 - 60 06 16

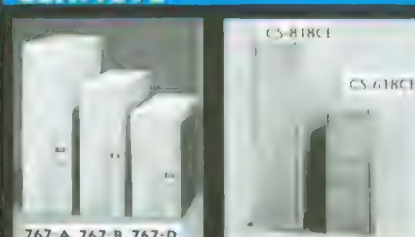
Fax-Polling 0 61 55 - 60 06 15
Internet <http://www.germany.net/cp>

Öffnungszeiten

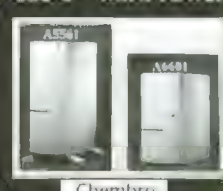
Montag - Freitag 10.00 - 20.00 Uhr
Samstag 10.00 - 13.00 Uhr

TOKOTAI-LI
DAS CYBERSPACE HAUSTIER

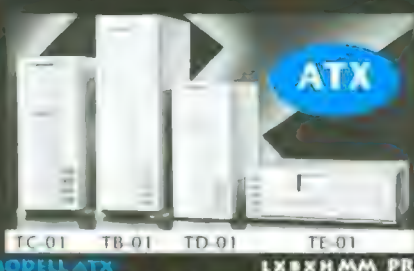
GEHAUSE



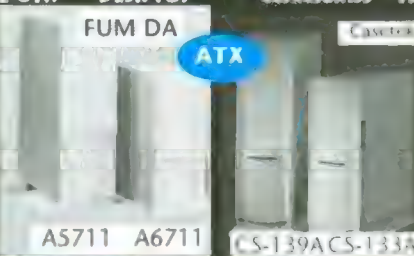
MODELL	BABY-AT	L X B X H MM	PREIS
767-A	BIG TOWER	415X190X458	109,-
767-B	MIDI TOWER	400X170X370	99,-
767-D	MINI TOWER	415X180X337	69,-
CS818	BIG TOWER	430X190X450	179,-
CS618	MIDI TOWER	410X173X420	159,-
A5561	BIG TOWER	425X190X555	199,-
A6601	MIDI TOWER	425X182X389	179,-
668-A	BIG TOWER	MIT SCHIEBETÜR	199,-
668-B	MIDI TOWER	MIT SCHIEBETÜR	179,-
668-C	MINI TOWER	MIT SCHIEBETÜR	159,-



ATX O. ABBILDUNG
CS 818 BIG TOWER
229,-
CS 618 MIDI TOWER
199,-



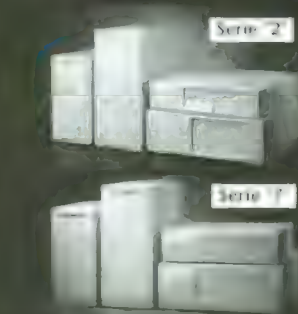
MODELL	ATX	L X B X H MM	PREIS
TB-01W	BIG TOWER	445X195X620	229,-
TC-01W	MIDI TOWER	445X195X492	199,-
TD-01W	MINI TOWER	445X180X420	185,-
TE-01W	DESK TOP	445X180X103	199,-



MODELL	ATX	L X B X H MM	PREIS
A5711	BIG TOWER	425X190X555	229,-
A6711	MIDI TOWER	420X185X428	199,-
CS139A	BIG TOWER	425X200X600	229,-
CS133A	MIDI TOWER	380X183X382	199,-

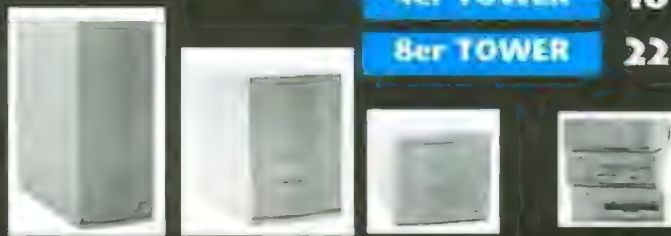
MODELL	FILE SERVER	NETZTEIL	PREIS
EYE-920	300W		299,-
EYE-920R	2 X 300W		799,-

MODELL SERIE 2 UNDP7 OFFEN OHNE SCHRAUBEN
EN-6682 BIG TOWER/MIDI TOWER OFFEN OHNE SCHRAUBEN 169,-
EN-6573 MINI TOWER OFFEN OHNE SCHRAUBEN 139,-



EXT. SCSI GEHÄUSE

FLEXI CASE 3.5	79,-
FLEXI CASE 5.25	79,-
FLEXI CASE CD	75,-
2er TOWER	119,-
4er TOWER	169,-
8er TOWER	229,-



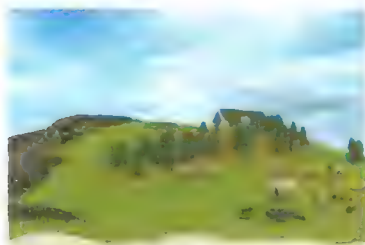
Inventur

E3 ist...wenn sich mehrere Dutzend Hersteller fest vornehmen, das perfekte Echtzeitstrategiespiel zu produzieren. E3 bedeutet aber auch, daß sich der Besucher bei den meisten Stunden förmlich zum Ausprobieren der dargebotenen Command & Conquer-Plagiate überwinden muß – so „normal“ sahen die meisten Neuheiten dieses Genres aus. Daß es dennoch genüsslich Highlights aus den Bereichen Strategie und Wirtschaft zu sehen gab, beweisen wir Ihnen auf dieser und den nächsten vier Seiten.

Panzer, Raketenwerfer, Kampfhubschrauber und Kreuzer sind out – zumindest in Echtzeitstrategiespielen. Als neuester Schrei gelten Katanpulte, Rammböcke, Schwerter, Hellebarden und Belagerungstürme. Im Ernst: Mittelalterliche Blutrünstigkeiten sind schwer im Kommen – allen voran Myth von Bungie Software. Myth ist im Grunde nichts anderes als ein Durchbruch in Echtzeitstrategie-Formen. Das 3D-Turner unterliegt physikalischen Gesetzmäßigkeiten und wird...

durch das Wetter beeinflusst (Schnee und Schlamm zehren z. B. an den Kräften Ihrer Truppen). Wenn WarCraft 2 zu „brav“ war, dem wird hier der eine oder andere kalte Schauer über den Rücken laufen. Historisch genauer nimmt's Plague von Eidos Interactive, das in derselben Epoche wie Myth spielt und einen höheren Wi-Sim-Anteil aufweist. Ebenso wie im Falle von Myth wird auch für die 3D-Welt von Plague völlige Bewegungsfreiheit inszeniert: Hier flücht man sich in die Natur...





Alles andere als eine mittelalterliche Idylle herrscht bei Plague (Eidos).

phen und Seuchen rafften Ihre Armeen (bestehend aus bis zu 30 verschiedenen Einheiten) bei Land- und Seeschlachten dahin. Mittelalterliches zum dritten: Bei **Siege** von Telstar erobern Ihre Mannen 20 stattliche Burgen – natürlich in Echtzeit.

Fortsetzung folgt

Faustregel: Zu jedem halbwegs erfolgreichen Echtzeitstrategiespiel wird es Fortsetzungen geben. Unter anderem befinden sich **KKND 2** (Beam Software/Electronic Arts) und **WarWind 2** (SSI) in der Entwicklung. Letzteres machte Ende 1996 als launiger Warcraft 2-Clone von sich reden und wird mit „Humand Onslaught“ fortgesetzt – inklusive einer Kollektion frischer Einheiten, vier Kampagnen mit rund 50 Missionen und üppig animierten Landschaften. Ebenfalls aus dem Hause SSI kommt **Warhammer: Dark Omen**, das auf dem Fantasy-Brettspiel-System von Games Workshop basiert und den Titel „einziges Actionstrategiespiel mit Vollbild-Darstellung und echtem 3D-Terrain“ für sich beansprucht. Im Klartext: Während Sie Ihren Feinden auf den Pelz rücken, darf das HiColor-3D-Schlachtfeld beliebig gezoomt und gedreht werden – auf Wunsch angetrieben von MMX-Prozessoren und 3D-Beschleunigern. Elfen, Zwerge, Feen, Riesen und Drachen spielen auch die Hauptrolle in **Lords of Magic** von Impressions, einem Fantasy-Strategiespiel im Warcraft-Format (offizieller Nach-



Lords of Magic (Sierra) ist quasi ein Warcraft 2 für Fortgeschrittene.

folger von Lords of the Realm 2). Beim Forschen, Bauen und Kämpfen werden Echtzeit- und Spielzug-Elemente verknüpft. Features: 80 Kreaturen, 60 Anführer, 160 Zaubersprüche und Battle.Net-Fähigkeit.

Im Schatten des Ochsenfroschs

Daß sich auf dem Bullfrog-Stand bei Electronic Arts wahre Menschentrauben unter dem Logo mit dem Ochsenfrosch bildeten, lag nicht nur an der ersten spielbaren Version von **Populous 3**: Alle wollten Peter Molyneuxs **Dungeon Keeper** sehen – die Welle der Begeisterung schwappt derzeit erst von Europa in die USA. Doch der Ex-Bullfrog-Vordenker war nicht der einzige Superstar bei Electronic Arts – die üppige Dekoration ließ erst gar keinen Zweifel aufkommen: Sid Meier weilt in Atlanta! Und so war's dann auch: Sid Meier, Designer von Sid Meiers Civilization und Sid Meiers Railroad Tycoon,



Historisch Fundiertes von Sid Meier: Gettysburg spielt sich in Echtzeit ab.

führte höchstpersönlich **Sid Meiers Gettysburg** vor, entwickelt von Sid Meiers Firma Firaxis. Besondere Kennzeichen: Kombination aus Echtzeitstrategie und Spielzügen, eine angeblich umwerfend gute KI, 3D-Terrain, acht Zoomstufen, bis zu acht Spieler im Multiplayer-Modus, Zufallsgenerator für unendlich viele Szenarien und eine ganz ansehnliche Grafik. Und natürlich das Spieldesign von Sid Meier...

Andere Welten

Was in den USA als **The Tone Rebellion** in die Läden kommt, wird man hierzulande allenfalls als Untertitel von **Leviathan** lesen. Gemeint ist in beiden Fällen dasselbe, nämlich ein absolut abgefahrenes Echtzeitstrategiespiel von The Logic Factory (Ascendancy). Sehr mystisch, sehr gerendert und sehr fertig: Das Spiel ist derart weit fortgeschritten, daß wir es bereits in der nächsten Ausgabe testen. Vier außerirdische Rassen mit



Herzlich willkommen: Für die Belagerer halten Ihre Untertanen glühendheißes Öl bereit, das in großzügigen Mengen von den Zinnen gekippt wird (Siege).

Petra Maueröder über ihr Messe-Trauma



Man hätte des Nachts ins Kopfkissen des Hotelbetts schluchzen wollen: SimCity ist tot. Zumindest schein-tot. Nachdem ich SimCity 3000 live gesehen und angespielt hatte, war für mich die Messe auch schon wieder vorbei. Und das ging nicht nur mir so – betretenes Schweigen bei den Schaulustigen am Maxis-Stand dokumentierte das blanke Entsetzen über die Demontage eines Kultspiels. Verzweifelte „Gib't's das Ganze auch in isometrisch?“-Anfragen wurden mit einem diabolischen Grinsen verneint. Hauptsache: 3D. Weihnachten 1997 soll's rauskommen. Bis dahin hat Maxis noch Zeit, aus einem (meines Erachtens) verkorksten Konzept und einer offensichtlich ungeeigneten Engine ein Spiel mit dem süchtigmachenden Gameplay von SimCity 2000 zu machen. Wesentlich erfreulicher hingegen war das hohe Niveau der kommenden Echtzeitstrategiespiele (allen voran StarCraft und Total Annihilation) und Wirtschaftssimulationen. Allerdings: Wenn man zur Zeit von Wirtschaftssimulationen spricht, meint man eigentlich Aufbaustrategiespiele. Der Industriegigant, Anno 1602, Age of Empires – so sieht die Zukunft dieses Genres aus. In den meisten Fällen wird das friedliche Dahinsiedeln noch mit einem Schuß Echtzeit-Kampf angereichert. Und das bedeutet gleichzeitig: Abgesehen von Fußball- und Formel 1-Managern kann man die Ära der traditionellen „deutschen“ WiSims im Planer- und Patrizier-Stil wohl endgültig abhaken. Abhaken kann man auch die Hoffnung, daß Command & Conquer: Tiberium Sun, Die Siedler 3, Warcraft 3 oder Civilization 3 innerhalb der nächsten zwölf Monate auftauchen. Trost spendet Ihnen in der Zwischenzeit ein quetschfideles LCD-Lebewesen: das PC-Tamagotchi – für alle, die sich kein buntes Plastikei um den Hals hängen wollen.



(BattleTech-)Lizenz zum Töten: Als „MechCommander“ (MicroProse) dirigieren Sie Kampfroboter in Echtzeit durch isometrische Szenarien.

charakteristischen Eigenschaften und Einheiten bekriegen sich in **WarBreeds** von Brøderbund. Ähnlich wie in *Gene Wars* von Bullfrog werden die Waffensysteme der Lebewesen durch Genmanipulation verändert; die Kombination verschiedener Individuen läßt völlig neue Kreaturen mit überraschenden Fähigkeiten entstehen. Auf fast die gleiche Idee ist Maxis bei **Chromaform** gekommen, das 30 Missionen umfaßt und mit einem Level-Editor ausgeliefert wird. Markerschütternde Echtzeitstrategie im BattleTech-Universum verspricht MicroProse mit **MechCommander**: Bei 30 Einsätzen kontrollieren Sie bis zu zwölf Upgradefähige Exemplare der berühmten MechWarrior-Kampfrobo-

ter. Das Pendant von Sierra heißt **CyberStorm 2**, verzichtet auf die bisherige Unterteilung in Spielzüge und basiert auf der Earthsiege-Serie von Dynamix. Vom selben Spiele-Multi kommt **Outpost 2**: Das Science-Fiction-Strategiespiel umfaßt 80 Gebäude und 60 Einheiten und kann optional auf das Planetenkolonie-Management beschränkt werden.

In the army now

Völlig auf Rohstoffe verzichtet **7th Legion** von MicroProse – Credits für den Bau von Gebäuden werden ausschließlich durch den Abschluß von Gegnern verdient. Weitere Besonderheit: Das Zücken eingesamelter „Ereigniskarten“ kann



Bei 7th Legion (MicroProse) bleibt der Sieger bis zum Ende völlig offen.

den Spielverlauf völlig umkrempeln, indem beispielweise bestimmte Einheiten upgegradet bzw. zerstört werden. **Ubik** von Cryo Interactive entsteht nach der Romanvorlage von Philip K. Dick (*Blade Runner*, *Total Recall*) und spielt in einer düsteren Zukunft, in der die Städte von Banden kontrolliert werden. Der Actionstrategie-Hammer enthält u. a. Elemente aus Rollenspielen; so ist es beispielsweise möglich, seinen Charakter zu trainieren und im Laufe der Zeit zu verbessern.

Was ist eigentlich mit...?

Ungefähr zeitgleich werden im Herbst einige längst überfällige Echtzeitstrategie-Kracher auf den Markt kommen: **Conquest Earth** (HiColor-Alien-Invasion von Eidos Interactive), **Dark Reign** (wurde von Activision grafisch stark überarbeitet) und **Dominion** (7th Levels Science Fiction-Kampf in 1.024x768 Bildpunkten). Zum Favoritenkreis dieses Genres gehört



Alles andere als eine einsame Angelegenheit: **Sole Survivor** (Westwood).

zweifelloos auch **Mayday** von Media Publishing, das mit isometrischen 3D-Szenarien, mehreren Höhenstufen, 30 extrem abwechslungsreichen Missionen und 80 Einheiten bzw. Gebäuden aufwartet. Cavedogs **Total Annihilation**, eine Ausgeburt an Innovation, stellen wir Ihnen in einem gesonderten Preview vor. Neben *Dark Reign* arbeitet Activision bekanntermaßen an einem Internet-Echtzeitstrategiespiel namens **NetStorm**. Selbiges planen die Westwood Studios mit **Sole Survivor** (deutscher Titel: *Einsame Entscheidung*), dem Internet-Spin Off zu *C&C: Der Tiberiumkonflikt*. Maximal 50 Personen steuern jeweils eine (!) Einheit – wer als letzter übrigbleibt, hat gewonnen. Davon abgesehen haben Brett Sperry & Co. für die nächsten Monate keine *Command & Conquer*-Fortsetzung in Planung. Darüber freut sich besonders Hauptkonkurrent Blizzard: Wenn Sie die Sonder-Beilage in dieser Ausgabe gelesen haben, werden Sie die Einschätzung

Monopoly Star Wars Edition

Unter dem Motto „Mögen die Würfel mit Euch sein“ wird sich demnächst die CD-ROM-Umsetzung der *Monopoly Star Wars Edition* in unserer Galaxis blicken lassen. Da nützt auch der stärkste Hyperspeed-Antrieb nix: Wenn Han Solo mit seinem Millennium Falcon auf der Schloßallee landet, wird's richtig teuer. 800 Animationen, der Original Soundtrack in Audio-Qualität und Moderator C3PO zaubern Krieg der Sterne-Atmosphäre ins Wohnzimmer. Und: Ebenso wie das Original



Auch ein Boba Fett entkommt den Ereigniskarten nicht.

CD-ROM-Monopoly ist auch die *Star Wars-Edition* internetfähig. Wer sich beeilt und ein paar Mark drauflegt, kann für ca. DM 130,- eine limitierte Sammleredition (inklusive drei Goldmünzen à 3.000 Credits, Echtzeit-Zertifikat und einer Anakin Skywalker-Zinnfigur) abstauben. Aber niemals vergessen: Immer den Wookiee gewinnen lassen...

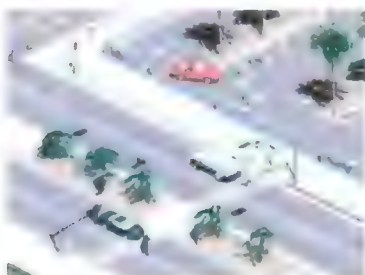


Made in Germany: **Mayday** von Media Publishing erweitert das C&C-Konzept um mehrere Höhenstufen und glänzt mit Auflösungen bis 800x600 Punkte.

vieler Messebesucher teilen, daß **StarCraft** DAS Echtzeitstrategiespiel dieses Jahres wird.

Baustellen

Zu einem würdigen Civilization-Thronfolger könnte **Age of Empires** von Microsoft avancieren, bei dem Sie eine von zwölf Zivilisationen (Griechen, Ägypter, Perser, Assyrer usw.) anführen. Der Aufbau der Streitkräfte, der Abbau von Rohstoffen, die Erforschung neuer Technologien und die Versorgung der Bevölkerung mit Nahrungsmitteln und Rohstoffen stehen bei diesem Aufbau-/Echtzeitstrategiespiel im Mittelpunkt. Übrigens: Für Civilization 2 erscheint in Kürze **Ultimate Civ 2**, mit dem Sie eigene Szenarien, Einheiten und Städte kreieren können; originelle Missionen (z. B. „Mars“ und „Atlantis“) werden bereits mitgeliefert. Ebenfalls geschichtlich angehaucht ist **Imperialismus** vonSSI, das im gleichnamigen Zeitalter spielt. Zu den verblüffend wenigen Weltraumkolonisationsspielen zählt neben **Rebellion** (siehe Kasten) auch **Tycho Rising** von Maxis, das mit Unterstützung der NASA entstanden ist: Auf einer isometrischen Karte managen Sie eine Kolonie, indem Sie Wohngebäude, Kraft- und Bergwerke, Fabriken und landwirtschaftliche Anlagen installieren und gegen Attacken verteidigen – Parallelen zu Outpost sind also durchaus vorhanden. Release-Termin: Anfang 1998. Weiter fortgeschritten ist das schwarzhumorige **Constructor**



In **SWAT 2** (Sierra) setzen Sie dieser Parkplatzschießerei ein Ende.

What's hot and what's not?

Eine streng subjektive Auswahl herausragender E3-Neuheiten:

- Vielversprechendstes Echtzeitstrategiespiel: StarCraft (Blizzard)
- Innovativstes Echtzeitstrategiespiel: Total Annihilation (Cavedog)
- Innovativstes Strategiespiel auf Rundenbasis: Incubation (Blue Byte)
- Ungewöhnlichstes Echtzeitstrategiespiel: Leviathan (The Logic Factory)
- Am sehnlichsten erwartete Fortsetzung: Populous 3 (Bullfrog)
- Größte Messe-Überraschung: Star Wars Monopoly (Hasbro Interactive)
- Größte Messe-Enttäuschung: SimCity 3000 (Maxis)
- Witzigstes Aufbaustrategiespiel: Constructor (Acclaim)
- Verheißungsvollste Wirtschaftssimulation: Anno 1602 (Sunflowers)
- Größte Menge an Pixel-Blut pro qm 3D-Terrain: Myth (Bungie Software)
- Wahrscheinlichster Civilization-Nachfolger: Age of Empires (Microsoft)
- Folgeschwerste Ankündigung: Tamagotchi (7th Level/Bandai)

von System 3 und Acclaim, das aber nicht gerade über die intuitivste Steuerung verfügt, wie arglose Testspieler am Acclaim-Stand feststellen mußten.

Über die Runden gekommen

Nicht verwirren lassen: Was in Deutschland als „Jagged Alliance 2“ verkauft wurde, hieß in den USA schlicht „Jagged Alliance – Deadly Games“. Gemeint ist in beiden Fällen die Multiplayer-Version des rundenorientierten Sensations-Strategiespiels Jagged Alliance. Für das „richtige“ **Jagged Alliance 2** hat sich Hersteller Sir-Tech diesmal sogar zu SVGA-Grafik in HiColor-Qualität hinreißen lassen, die einfach phänomenal aussieht. Sie stellen sich eine Crew aus über 50 Charakteren zusammen und nehmen Söldner-Aufträge an. Spielprinzip und Aufmachung erinnern dezent an X-COM: Apocalypse. Fans dieser brillanten Kombination aus Strategie und Rollenspiel dürfen sich zudem wieder auf coole Sprachausgabe-Statements ihrer Lieblings-Söldner



Unglaublich: Jagged Alliance 2 (Sir-Tech) jetzt mit HiColor-SVGA-Grafik!

freuen. Starke Ähnlichkeiten zu Apocalypse weist auch **Guardians: Agents of Justice** von MicroProse auf: Sie lotsen Ihr Helden-Team durch mehrstöckige, per Zufallsgenerator generierte, isometrische Welten und bekämpfen die Bewohner des jeweiligen Distrikts. Mehr als 80 verschiedene Fähigkeiten können kombiniert und verändert werden. Das Ganze passiert in Echtzeit bei **Police Quest: SWAT 2** von Sierra, bei dem Sie es mit Terroristen, Flugzeugentführern und Psychopathen zu tun bekommen. Bei der Hälfte der 30 Missionen dürfen Sie auch in die Rolle der Kriminellen schlüpfen. Und noch mehr Katastrophen: Waldbrände unter Kontrolle bringen, Unfallstellen räumen, Gefängnis-Revolten bekämpfen – das sind einige der Aufträge von Topwares Echtzeitstrategiespiel **Emergen-**



Die gerenderte Pracht von **Age of Empires** (Microsoft) sucht schon jetzt ihresgleichen. Neben den Römern können Sie elf weitere Völker übernehmen.

Anno 1602

„Im Grafikbereich alle bisherigen Simulationen in den Schatten stellen“ wollen MAX Design (Burntime) und Sunflowers (Die Fugger 2, Holiday Island) mit dem Gemeinschaftsprojekt Anno 1602, einem Aufbaustrategiespiel, das genau den Geschmack der Siedler 2-Zielgruppe treffen dürfte. Auf einem gerade entdeckten Eiland lassen Sie im 17. Jahrhundert eine neue Kommune entstehen – mit Handwerkern, Bauern und Händlern, die ihre Waren mit den Computergegnern austauschen (darin liegt gleichzeitig der gravierendste Unterschied zu Blue Bytes Bestseller). Angesichts der knappen Ressourcen werden sich kleinere Auseinandersetzungen mit aufmüpfigen Gegnern allerdings nicht gänzlich vermeiden lassen. Erster Eindruck: Allein die Qualität der isometrischen Bilderbuch-Grafik mit ihren gerenderten Gebäuden und den possierlichen Animationen ist schlichtweg sensationell. In der kommenden Ausgabe werden wir Ihnen Anno 1602 in aller Ausführlichkeit vorstellen.



Wer sich näher heranzoomt, kann sich vom beispiellosen Detailgrad der gerenderten Anno 1602-Grafik überzeugen.



Unfall auf der Landstraße: Mit dem Rettungshubschrauber holen Sie verletzte Personen ab und bringen sie ins Krankenhaus (Emergency/Topware).

cy, die Sie mit Hilfe von Feuerwehr-Löschzügen, Polizei- und Sanitätswagen erfüllen. Die Steuerung unterliegt C&C-Konventionen.

Our happy hardcore

M.A.X. 2 kommt! Allerdings scheint sich Designer Ali Atabek immer noch nicht zu „trauen“, aus dem Nix-Halbes-und-nix-Ganzes-Programm ein Echtzeitstrategiespiel zu machen. Zu den Neuerungen zählt eine Art „Parallax-Scrolling“ (Einheiten auf Bergen wirken „größer“ als Einheiten im Tal). Gleichgeblieben ist die famose KI des Computergegners. Zu viel Echtzeit ist des Hexagonstrategiespiels Tod? Nicht, solange SSI Spiele wie **Steel Panthers 3** (Panzerschlacht auf noch größeren Karten), **Pacific General** und **Panzer General 3D** produziert. Vorsicht Falle: Das trendige „3D“ im Titel bedeutet in diesem Fall nichts anderes, als daß seit neuestem gerenderte 3D-Panzer über die Äcker rumpeln. Den Hexagon-Strategen verbunden zeigt sich auch Sierra: **Civil War Generals 2** (Strategie im Amerikanischen Bürgerkrieg) ist bereits beschlossene Sache, ebenso wie **Battleground: Bull Run** und **Napoleon in Russia**, beide von Talonsoft.

Infiziert

Endgültig von sechseckigen Feldern verabschiedet hat sich Blue Byte, auch wenn **Incubation** (Untertitel: „Time is running out“) noch auf der Battle Isle-Saga basiert. Nach der „Schatten des Imperiums“-Bauchlandung (erschien dummerweise gleichzeitig mit **Command & Conquer**) entsteht in Mülheim an der Ruhr jetzt ein Strategiespiel auf Rundenbasis. Und im Gegensatz zu ähnlichen Programmen sieht Incubation einfach atemberaubend aus – kein Wunder, wenn man weiß, daß die Animationen mit der 3D-Engine von Extreme Assault entstanden sind. Als Anführer einer Sondereinsatz-Truppe lotst man Elite-Soldaten in Jagged Alliance-Manier durch recht komplexe Levels. Selbstverständlich ist das Ganze multiplayer-tauglich: Modem und Netzwerk werden unterstützt. Ein Mehrspieler-Modus gehört auch zu den Neuerungen von **Worms 2**, dem Nachfolger zu einem der spannendsten Strategiespiele seit Lemmings: Sie kommandieren erneut eine Horde Würmer, die ihre rivalisierenden Artgenossen mit einem explosiven Arsenal an 60 neuen Waffen bekämpfen – diesmal sogar in SVGA.

Petra Maueröder ■



Wormkur: Worms 2 (Team 17) ist der kommende Multiplayer-Hit.



Blue Bytes Incubation nutzt die Extreme Assault-Engine weidlich aus.

SimCity 3000

Erstmals live in Aktion war SimCity 3000 zu sehen, die 3D-Variante der berühmten Städte-Simulation. Die isometrische Perspektive wurde ersetzt durch eine Grafik-Engine, mit der Sie das Szenario ähnlich wie in **Dungeon Keeper** rotieren lassen können. Stufenloses Zoomen ermöglicht intime Einblicke in Fußgängerzonen und Schulhöfe, in denen Hunderte von Personen (zusammengesetzt aus 30 Kleidungsstücken und 50 Gesichtern) unterwegs sind. Mittels „Microsimulation“ können Sie sich nicht nur über die Namen und Adressen jener Bewohner informieren, sondern auch über ihre Sorgen und Nöte, und entsprechend darauf reagieren. Statt dem Zuweisen von Business-Zonen, auf denen das Wirtschaftsleben fast automatisch gedeiht, wird seit neuestem genau festgelegt, wo das Schuhgeschäft gebaut wird und wie groß der Supermarkt sein darf. Daß die Besucher des Maxis-Stands dennoch so skeptisch dreinblickten, lag insbesondere am „realistischen“ Grau-in-Grau-Look der Städte (vergleichbar mit **SimCopter**), der sterilen Grafik und der praktisch nicht mehr vorhandenen Übersichtlichkeit.



Downtown: Auf Wunsch dürfen Sie in „Ihrer“ Stadt sogar wie ein Fußgänger herumspazieren.

Rebellion

Ein „Master of Orion 2 im Star Wars-Universum“ scheint sich mit **Rebellion** abzuzeichnen, dem ersten „richtigen“ Strategiespiel von LucasArts. Der Einstieg erfolgt kurz nach der Zerstörung des ersten Todessterns (also gegen Ende von „Krieg der Sterne“), wobei Sie entweder dem Imperium oder den Rebellen dienen. Dadurch ergibt sich auch das Spielziel: Gewonnen hat, wer Luke Skywalker und Mon Mothma bzw. Darth Vader und den Imperator einkerkert. Bis dahin überwacht man den Abbau von Ressourcen, nimmt diplomatische Beziehungen mit anderen Völkern auf, rüstet die Streitkräfte mit Raumschiffen aus und erobert fleißig Planeten. Eskort, Sabotage- und Rettungs-Missionen – teilweise unter Beteiligung bekannter Star Wars-Charaktere – sollen langfristig für Abwechslung sorgen. Nicht zu viel erwarten sollte man allerdings von der versprochenen „Echtzeit“-Komponente: Gekämpft wird in dreidimensionalen Arenen, in denen krümelige Sternzerstörer (nichttexturierte Polygonkörper) herum-schweben und von X-Wings umkreist werden. Mit mehreren Buttons geben Sie Ihrer Flotte taktische Anweisungen (Angreifen, Neu formieren, Zurückziehen etc.); der Spielablauf ist dennoch wesentlich „gemütlicher“ als etwa bei **Command & Conquer**. **Rebellion** wirkt wie alle Weltraumkolonisations-spiele auf den ersten Blick etwas verwirrend, versprüht aber dank Grafik und Soundeffekten viel Star Wars-Flair und macht nicht gerade den unkomplexesten Eindruck. Voraussichtlicher Erscheinungstermin: Oktober 1997.



Vor dem Angriff auf die Stellungen des Imperiums stellen Sie sich Ihre Flotte zusammen.

NECKERMANN

online!

hyper-
rechts

hyper-
links

online

search-
engine

router

http:
//www.my-world.de

T-Online:
*neckermann#

http:
//www.neckermann.de

AOL:
Kennwort Neckermann

Neckermann
macht's möglich.

Total Annihilation

Vernichtungsschlag

English for runaways: „Toult Äneihelayschn“ bedeutet soviel wie „Totale Vernichtung“. Wer beim Aufsagen des Spiele-Titels über das „Total“ hinauskommt, dem drückt der Spielehändler im Herbst dieses Jahres ein Echtzeitstrategiespiel aus dem Hause Cavedog Entertainment in die Hand. Bei uns erfahren Sie, warum Total Annihilation (TA) auf der E3 als eines der absoluten Messe-Highlights dieses Genres gehandelt wurde und wo die Unterschiede zur Konkurrenz liegen.

Wenn Sie mit „Cavedog“ auch nach exzessivem Brainstorming nichts anfangen können, geht's Ihnen wie der Fachpresse, die auch erst vor wenigen Wochen von der Existenz dieser Firma erfahren hat. Zumindest der Boß der Firma dürfte Ihnen aber bekannt sein: Ron Gilbert, Ex-Entwicklungschef bei LucasArts und „Daddy“ von Monkey Island-Held Guybrush Threepwood (jenem Grünschnabel, über den die Adventure-Klientel vor einigen Jahren Tränen gelacht hat). Nichts mehr zu lachen haben vermutlich die Hersteller von Echtzeitstrategiespielen, wenn Total Annihilation in wenigen Wochen auf den Markt kommt. Weil das Team nach Bekunden von Designer Chris Taylor aus hochgradig abhängigen C&C-Junkies besteht, haben die Jungs in den vergangenen zwei Jahren eine

3D-Variante des Westwood-Krachers entwickelt. Gravierendster Unterschied zu allen anderen erhältlichen Echtzeitstrategie-Programmen: Die Landschaft besteht nicht wie sonst üblich aus einzelnen „Kacheln“, sondern wurde „in einem Guß“ vorgerendert. Das Terrain umfaßt mehrere hundert Höhenstufen (zum Vergleich: Activisions Dark Reign kommt mit acht Stufen aus), was gewaltige Auswirkungen auf Ihre Einheiten hat: Manche Panzer scheitern an steilen Berghängen, während Infanteristen problemlos einen Hügel hinauf-sprinten. Auch die Sicht wird durch Bäume und Erhebungen eingeschränkt.

Total Recall

Dreh- und Angelpunkt Ihrer Armee ist der „Commander“. Dieser Kampfbotter stellt nicht nur

die stärkste Einheit jedes Volkes dar, sondern ist auch für die Konstruktion von Gebäuden zuständig. Und davon gibt es eine ganze Menge, nämlich insgesamt 25 pro Partei, in denen bis zu 50 verschiedene Einheiten produziert werden. Wem das noch nicht reicht, der darf zukünftig jede Woche zusätzliche Units, Gebäude und Karten für den Multiplayer-Modus von der Cavedog-Homepage (<http://www.cavedog.com>) downloaden. Die Erweiterungen werden einfach ins TA-Verzeichnis kopiert und können bei Bedarf mit anderen Spielern ausgetauscht werden. Ausgesprochen vielseitig auch die Bandbreite der Szenarien: Schnee, Wüstensand, Eis, Lava, Stahl, Gras – auf solchen Bodenbelägen bewegen sich die Einheiten durch die Gegend. Neben Panzern, Artillerie-Geschützen, Raketenwerfern





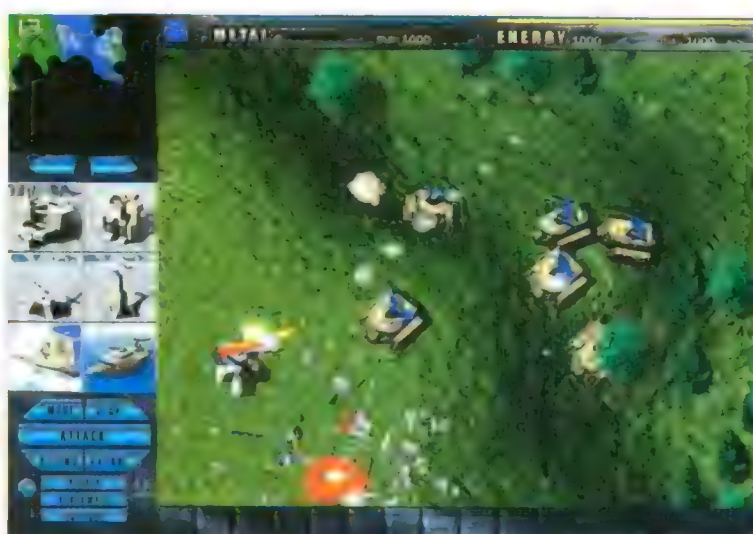
Aus der Leiste am linken Bildschirmrand wählen Sie die zu konstruierenden Einheiten bzw. Gebäude und geben Ihren Untertanen detaillierte Befehle.

u.v.m. gehören zu Ihrer Armee auch Luft- (Bomber, Kampfflugzeuge, Helikopter usw.) und Seestreitkräfte (U-Boote, Kreuzer, Transportschiffe, Flugzeugträger, Amphibienfahrzeuge etc.). Weitgehend automatisch läuft die Versorgung mit Rohstoffen und Energie ab. Voraussetzung sind Sonnenkollektoren, Wind- und Wasserkraftwerke sowie Bergwerke, die man an einer beliebigen Stelle platziert. Metall darf zudem recycelt werden, indem man Wracks ausschachtet; mit den entsprechenden Anlagen kann Metall sogar in Energie umgewandelt werden (und umgekehrt).

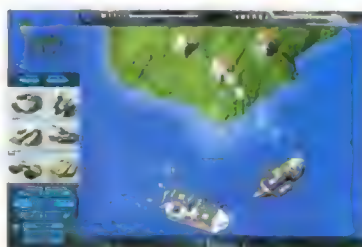
World Wide War

Das kommt davon, wenn man sich mit der Entwicklung eines

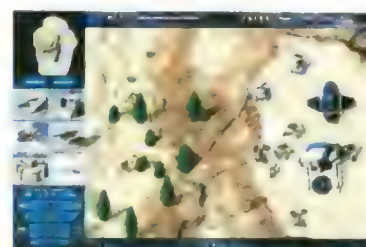
Spiels zu viel Zeit läßt – der Wir-haben-die-höchste-Auflösungs-Rekord von 7th Levels Dominion ist hiermit eingestellt: Total Annihilation kann in 640x480 genauso gespielt werden wie in 800x600 oder 1.024x768 Bildpunkten. Besitzer von 20"-Monitoren (sorgen für optimalen Überblick) sind damit fein raus, und ab 32 MB RAM passen selbst die größten TA-Karten in den Hauptspeicher. Die Vektorgrafik-Einheiten sind komplett mit Texturen tapeziert und zerbersten bei einer Explosion in Hunderte von einzelnen Polygonen. Eine Klasse für sich ist der Multiplayer-Modus, der die Schönheitsfehler von C&C geschickt ausmerzt. Beispiel: Atomraketen. Ab sofort muß man nicht mehr tatenlos zusehen, wie ein Nuklear-



Gegen die anrückende Panzer-Armee haben die stationären Raketenwerfer keine Chance – gigantische Explosionen sind die Folge.



Von der Seeseite aus wird ein Inselstützpunkt bombardiert.



Sonnenkollektoren (rechts oben) liefern die Energie für Ihre Basis.

sprengkopf die halbe Basis verwüstet. Abwehr-Systeme fangen die anfliegenden Marschflugkörper nach dem Motto „Return to Sender“ ab. Ungeliebte Einheiten und Gebäude dürfen Sie zu Beginn eines Multiplayer-Matches ebenso deaktivieren wie den „Nebel des Krieges“ (Fog of War). Mittlerweile selbstverständlich: der Austausch von Rohstoffen, Karten-Informationen und Einheiten zwischen alliierten Spielern. Unterstützt werden Modem,

Netzwerk (max. zehn Spieler) und Internet (max. vier Spieler). Was fehlt? Allenfalls ein Editor. Der gehört bislang nicht zur Serienausstattung, wird aber wahrscheinlich im Rahmen einer Zusatz-CD nachgereicht.

Petra Maueröder ■

RELEASE

Genre **Strategie**

Hersteller **Cavedog**

VERÖFFENTLICHUNG

Oktober 1997



Dank Gouraud-Shading sind die Höhenstufen der Hügellandschaften sofort erkennbar. Bäume werden von den Panzern abgeackelt oder überrollt.

Viewpoint

Total Annihilation ist Echtzeitstrategie pur – quasi ein „Command & Conquer für Fortgeschrittene“. All die wünschenswerten Innovationen, die wir im PC Games-Special in Ausgabe 7/97 für die nahe Zukunft prophezeit haben – Total Annihilation hat sie. Größter Vorteil: Das 3D-Gelände wirkt wesentlich plastischer als beim direkten Konkurrenten Dark Reign, sieht aber (noch) zu sehr nach „gerenderter Grafik“ aus. Zumindest das Gameplay macht schon jetzt einen denkbar guten Eindruck: Höhenstufen und Sichtweite haben wirklich spürbaren Einfluß auf die Einheiten und die Strategie. Echtzeit-Profis und Multiplayer-Fans werden die vielen, wirklich sinnvollen Verbesserungen daher am ehesten zu schätzen wissen. Abzuwarten bleibt, ob die Einzelspieler-Kampagne mit ihren insgesamt 50 Missionen in Sachen Atmosphäre und Level-Design das Niveau von Alarmstufe Rot und Warcraft 2 erreicht – nicht zuletzt darüber informieren wir Sie im Rahmen unseres Tests in der nächsten Ausgabe.



Dark Colony

Mars Attacks

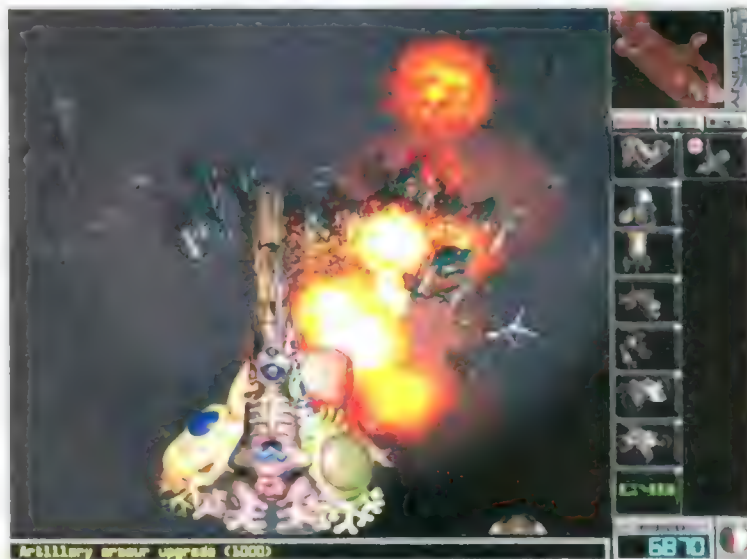
Eine Beta-Version macht's möglich: Während sich die NASA-Sonde „Pathfinder“ noch abmüht, fossile Einzeller auf der Marsoberfläche nachzuweisen, ist Thomas Borovskis bereits eifrig dabei, alle höheren Lebensformen auf dem roten Planeten auszulöschen. Kein Wunder – denn in Gametek's neuem Echtzeit-Strategiespiel sind die Marsbewohner alles andere als gute Gastgeber.

Unser roter Nachbar in 200 Jahren: Nachdem mehrere Erkundungsmissionen gezeigt haben, daß der Planet „grundsätzlich bewohnbar“ ist, bringen irdische Sonden eine große Menge von Treibhausgasen in die Marsatmosphäre ein. Durch die globale Erwärmung schmilzt das Eis unterhalb der Polkappen. In die dadurch entstehenden Meere und Flüsse werden Bakterien und Algen ausgesetzt, die aus CO₂ und Sonnenlicht allmählich eine erdähnliche Atmosphäre erzeugen. Genetisch veränderte Pflanzen und Insekten, die speziell für das Leben auf dem Mars geklont wurden, erweisen sich als Erfolg auf ganzer Linie: In nur wenigen Jahrzehnten ist der Planet von schnellwachsenden Wäldern überzogen. Die ersten Siedler, die kurze Zeit später den Mars betreten, finden eine Welt voller fremdartiger Pflanzen und Tiere vor, industriell un-

berührt und reich an Rohstoffen. Weitaus interessanter als Flora und Fauna sind die vielen kleinen Vulkanöffnungen, aus denen unaufhörlich eine bislang unbekannte, gelbliche Substanz namens „Petra-7“ dringt. Nachdem Wissenschaftler entdeckt haben, daß sich aus Petra-7 mit einfachsten Mitteln gewaltige Energiemengen gewinnen lassen, schreitet die Erforschung der neuen Erde wie im Zeitraffer voran.

Der erste Kontakt

Die zweite große Entdeckung der Kolonisten ist leider weniger erbaulich: In den Ruinen einer untergegangenen Zivilisation stoßen die Forscher auf einen Spähtrupp einer weiteren, außerirdischen Rasse, die den Mars ebenfalls



Pfui Teufel! Die Basis der Aliens präsentiert sich als pulsierendes Etwas. Neue Krieger werden wie Eier aus dem Loch vorne in der Mitte geworfen.

als Außenposten für sich beansprucht. Diese sogenannten „Greys“ sind freilich gar nicht begeistert von ihren neuen Nachbarn und stehen auch der Ausbeutung der Petra-7-Reserven eher kritisch gegenüber. Ein bitterer Krieg

um die Verteilung des wertvollsten Rohstoffs im Sonnensystem entbrennt...

Das Rad nicht neu erfunden

Wie sich anhand unserer spielbaren Demoversion feststellen läßt, ist Dark Colony ein Echtzeit-Strategiespiel, das in erster Linie den erklärten C&C-Fan anspricht.





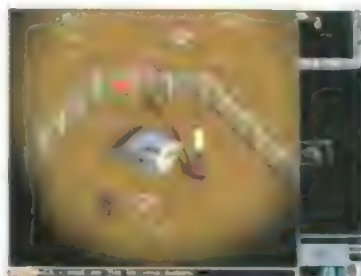
Light-Sourcing-Effekte lassen die Explosionen phantastisch echt wirken. Das gigantisch große Skelett im Sand macht Appetit auf die „Mars-Ureinwohner“, die Gametek für einige der höheren Levels verspricht.

Anstatt das Programm mit neuen Ideen zu überladen, um im Endeffekt doch nur Verwirrung zu stiften, orientierte man sich an der bewährten Minimalsteuerung. In einem großen Aktionsfenster sehen Sie die Marsoberfläche – wie üblich – aus isometrischer Perspektive, ein Auswahlménü am rechten Bildrand ermöglicht die Pro-

duktion von neuen Einheiten und Gebäuden, und eine kleine Radarkarte dient dem schnellen



Vertrauter Anblick: Spielbildschirm links, kleine Radarkarte rechts.



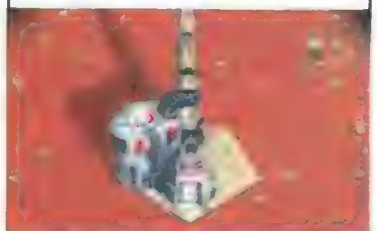
Tesla-Spulen? Atombunker? Die Betaversion schweigt sich darüber aus.



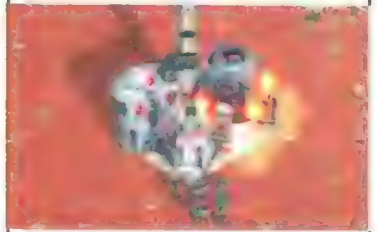
Ein Vorteil der „kompakten“ Basis: Sie läßt sich leichter schützen.

Wechseln des Bildausschnitts. Die Aufzählung der Features, die über den von Westwood festgelegten Standard hinausgehen, klingt im Grunde genommen wie eine Liste von Verbesserungsvorschlägen für Alarmstufe Rot: Mittels weniger Mausklicks können Waypoints und Patrouillenkurse festgelegt werden, Soldaten gewinnen im Spielverlauf an Erfahrung, innerhalb von Kampfgruppen können Kommandanten bestimmt werden, und für die Gegner-KI verspricht Gametek intellektuelle Höchstleistungen. Beim Betrachten der Heimatbasis zeigen sich weitere Besonderheiten: Das turmartige Gebilde, aus dem im Laufe einer Mission alle Einheiten geboren werden, wird bei jedem technologischen Upgrade lediglich um eine Komponente erweitert. Eigenständige Produktionsgebäude, die irgendwo auf der Karte platziert werden müssen, gibt es also nicht. Ob sich aus dieser platzsparenden Lösung auch Nachteile ergeben, wird sich noch zeigen – ganz strikt

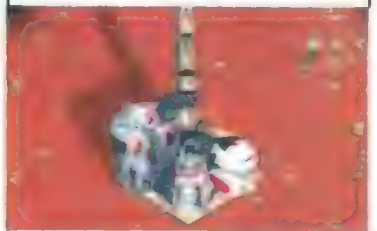
Basologie



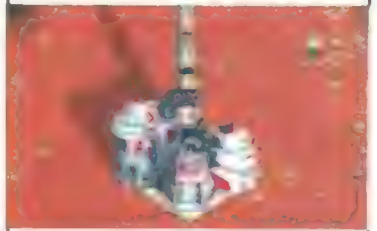
Für die Basis hat sich Gametek eine platzsparende Lösung ausgedacht.



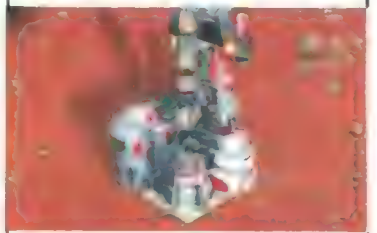
Anstatt alle Gebäude nebeneinander zu platzieren wie einst in C & C...



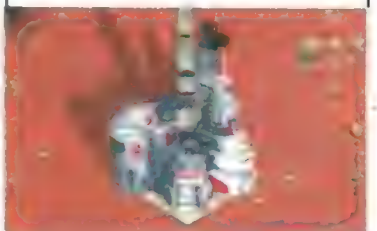
...bringt ein Versorgungsschiff bei jedem Upgrade ein neues Modul.



So entsteht im Laufe der Mission aus einem filigranen Türmchen...



...auf engstem Raum eine voll ausgestattete Waffenfabrik!



wurde diese Regel ohnehin nicht eingehalten: Unbewegliche „Geschütztürme“ und Förderplattformen kann der Spieler nach wie vor da positionieren, wo er sie gerne haben möchte. 13 verschiedene Ein-

Viewpoint

Was war an Command & Conquer eigentlich so faszinierend? Meiner Meinung nach wurzelte ein Großteil des Spielspaßes in der unkomplizierten, intuitiven Steuerung. Jeder, der schon einmal mit Windows gearbeitet hatte, verstand das Benutzerinterface auf Anhieb. Im Gegensatz zu einigen anderen Herstellern versucht Gametek nicht, das Rad neu zu erfinden. Dark Colony verbessert das C&C-Gamplay nur an den Stellen, wo Änderungen tatsächlich notwendig sind – und genau das läßt auf einen Hit hoffen.



Eineiige Zwillinge?

In den ersten Levels der Demoversion findet man auf beiden Seiten sieben verschiedene Einheiten. Das fertige Spiel soll jeweils bis zu 13 Waffengattungen in sechs unterschiedlichen Ausbaustufen bieten.

Sentinel – fern-
gesteuerte Landmine

Exploiter – dient der
Petra-7-Gewinnung

Trooper –
einfache Infanterie

Reaper – stählerner Kampf-
koloß auf zwei Beinen

Ortu – Bomber/
Kundschafter mit
3 m Spannweite

Xeno-Wort – schwer
zerstörbare Vertei-
digungseinheit

Gray Infantry –
Bruder der
Roswell-Aliens?

Atril – wirft Giftbälle über
große Distanzen



Firestorm – wendiger
Raketenwerfer

Barrager – Mörser
mit gigantischer
Reichweite

Osprey IV – leichtes
Erkundungsraum-
schiff/Bomber



Brozaar – dient der
Petra-7-Gewinnung

Slom – ferngesteu-
erte Landmine

Sy Demon – furcht-
erregendes Pendant
zum „Reaper“

heiten auf jeder Seite (von denen sich viele mehrfach upgraden lassen) versprechen Vielfalt im Schlachtgetümmel. Die Palette reicht auf Seiten der Terraner von einfachen Infanteristen bis hin zu fliegenden Napalm-Bombern – dem setzen die Greys ihre illustre Schar von Roswell-Eierköpfen, Plasma-Spuckern und Flugsauriern (?) entgegen. Wird im Kampf eine teure Einheit schwer verletzt, so

ist auf beiden Seiten natürlich auch eine spezielle Sanitäts-Einheit zur Stelle.

Mehr Features wurden versprochen

Da in unserer Vorab-Version nur „normale“ Marslandschaften zu sehen waren, können wir über die versprochenen Dschungel- und Untergrundlevels noch nichts berichten.

Deutlich zu erkennen war aber bereits der Wechsel zwischen Tag und Nacht, der auch das Verhalten der Truppen beeinflusst (Sichtweite, Treffsicherheit etc.). 3D-gerenderte Sprites und Echtlicht-Effekte bzw. -Explosionen müssen als momentan gültiger Standard wohl nicht gesondert erwähnt werden. Der Unterhaltungswert der Software könnte durch mysteriöse und wertvolle Alien-Artefakte sowie neutrale – d. h. für beide Seiten gefährliche – Mars-Ureinwohner noch weiter gesteigert werden. Neben den beiden Ein-Spieler-Kampagnen wird eine Netzwerk-Option Multiplayer-Partien mit bis zu acht Teilnehmern gestatten. Ein umfangreicher Diplomatie-Bildschirm (verbirgt sich in der Demoversion hinter dem Button „3“) deutet darauf hin, daß Allianzen, Geldgeschenke und Nachrichtenaustausch darin eine tragende Rolle spielen werden. Wer damit noch nicht genug hat, kann sich mit Hilfe des



Um die gelbliche Substanz (r. o.) rankt der ganze Streit: Petra-7!



Die Basis der Menschen während eines kleineren Angriffs der Aliens.

eingebauten Editors auch ganz individuelle Szenarien entwerfen.

Thomas Borovskis ■

RELEASE

Genre Echtzeit-Strategie

Hersteller Gametek

VERÖFFENTLICHUNG

September 1997



Die Ähnlichkeiten zwischen den einfachen Alien-Infanteristen und den Roswell-Findlingen sind eindeutig. Hier sieht man einen der Dschungel-Levels.

Bring' Deine Festplatte zum Schlottern!



In der Schule musst du nur mit Zahlen rechnen. Hier musst du mit allem rechnen. Denn bei unseren schrecklich-schaurigen CD-ROM-Spielen warten die gruseligsten Überraschungen auf dich. Bei „Kalle“ geisterst du mit vielen anderen Gespenstern durch die Räume. Und in der „Hexenakademie“ lernst du das Wettermachen. Nimm also ganz schnell die Maus in die Hand und verwandle dich in einen Zaubermeister. Mehr dazu im Internet: <http://www.ravensburger.de> oder unter Tel. 07 51/86 10 47. **CD-ROM-Spiele von Ravensburger. Gute Idee.**

Gegen Einsendung von 5,- DM (Briefmarken) erhalten Sie einen kostenlosen Demosampler bei Ravensburger Interactive, Postfach 1860 88198 Ravensburg.

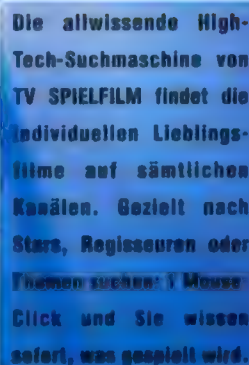
®

Ravensburger

TV SPIELFILM online

Ready for 100% Input in Sachen
TV-Programm, Stars, Infos, Action & Games:

<http://tvspielfilm.compuserve.de>



100% Action & Satisfaction im Playground:
Direkter Online-Chat zu Serien, Filmen und Stars von Mutter Beimer bis „Akte X“. Powerplay mit „Alien Killer“, Erotik-Puzzle – 1001 Angebote und viele neue Ideen.

**Nur bei uns im Angebot:
Europas größtes Film-
archiv mit weit mehr als
40.000 Einträgen für Voll-
textrecherche und Hinter-
grund-Infos. Mit der
kompetenten Daumenbe-
wertung der Tages-
angebote.**

POST SCRIPT

Leserbriefe schicken
Sie bitte an folgende
Anschrift:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Leserbriefe
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

Sinnwahrende
Kürzungen behält sich
die Redaktion vor.

IN EIGENER SACHE

Es ist schon erstaunlich. Kaum spricht man die holde Weiblichkeit an, darf man sich an 42 Zuschriften weiblicher User erfreuen. Na also, es geht doch! Nur frage ich mich mit ängstlichem Gesichtsausdruck, ob ich nun in jeder Ausgabe Frauen ausdrücklich ermuntern muß, zu schreiben. Könnt Ihr Euch nicht als prinzipiell herzlich eingeladen betrachten? Ich möchte auch noch auf eine Neuerung hinweisen. Künftig findet sich hier immer die Rubrik „Thema des Monats“. Hier werden in Kurzform die am häufigsten gestellten Fragen behandelt. Natürlich interessiert mich Eure Meinung dazu brennend. Falls nun ein paar weibliche Augenbrauen frägend in höhere Regionen gleiten: „Ja – selbstverständlich auch von Euch.“ Aber das brauche ich in Zukunft ja nicht mehr explizit betonen, oder? Wie mein alter Lehrer immer zu sagen pflegte: „Es gibt keine dummen Fragen. Nur dumme Antworten.“

Rainer Rosshirt

NACHSCHLAG

Hallo Rainer, leider muß ich Dir bei Deiner Antwort zum Leserbrief „Verknüpfte Neurosen“ widersprechen – mir ist fast der Kragen geplatzt! Konkret gesagt, bei den Sätzen: „Fakt ist nun einmal, daß an Windows 95 kein Weg vorbeiführt“ und „Garantiert ist Windows 95 das anwenderfreundlichste Betriebssystem!“.

Glaubst Du eigentlich wirklich, was Du im Heft geschrieben hast? Zum Thema Benutzerfreundlichkeit hat der Mann mit der großen Brille (nein, nicht Derrick mit den Tränensäcken, sondern Billy mit seinen Geldsäcken) das MacOS einmal in höchsten Tönen gelobt (danach hat er es dann gleich kopiert). Seit wann ist denn eine Kopie besser als das Original? Benutzerfreundlichkeit war seit jeher die Stärke der Macs und nicht von DOSen mit Win95. Oder warum werden die Macs (besonders in den USA) z. B. im Bildungsbereich bevorzugt? Der Mac ist also zu jeder Zeit eine gute Alternative zu einer DOSe.

Leider gibt es für den Mac jedoch nicht so viele Spiele (ich denke nur an GP 2). Deshalb

war ich gezwungen, mir eine DOSe anzuschaffen. Dies ist zwar traurig, aber nun einmal Realität.

Auch wenn Du vielleicht nicht so einfach zu überzeugen bist, setze Dich doch einmal vor einen Mac und lasse Dir ein paar Kleinigkeiten präsentieren – mal sehen, wie schnell Du dann von der Benutzerfreundlichkeit eines 300 MHz-Mac angetan sein wirst.

Tschüs, Elmar

Dir platzt so leicht der Kragen? Ruf mich mal an, und ich gebe Dir eine Adresse, bei der Du autogenes Training lernen kannst, was ich Dir wärmstens empfehlen würde. Hat mir auch geholfen. Eigentlich hättest Du ja vollkommen recht, wenn Du Dich nicht so grauenhaft in Denkfehlern verheddert hättest. Was Macs können, brauchst Du mir nicht zu erklären, da wir sehr viele davon in der Redaktion haben – aus gutem Grund. Aber in besagtem Brief war die Rede von jemandem, der gemeinhin als „Otto Normalverbraucher“ bezeichnet wird. Anwenderfreundlichkeit bedeutet in diesem Fall auch die leichte Verfügbarkeit von Soft- und Hardware. Beides gestaltet sich auf

dem PC denkbar einfach, während es bei einem Mac-User schon eine gewisse Leidenschaft voraussetzt. Was der private Mac-Anwender auch schnell lernen wird, ist, daß man nicht alles haben kann. Und ich habe bisher noch gar nicht von den Preisen gesprochen!

STANDPUNKT

Hallo Rainer, Du brauchst nicht die Firma Bauknecht anzurufen, hier melde ich mich schon zur Stelle, um Dir aus Deinem Dilemma zu helfen. Ich bin tatsächlich weiblich, 28 Jahre alt und sogar Abonnent der PC Games. Ich habe einen PC, eine Email-Adresse und einen spielewütigen Mann, der meine PC Games immer stundenlang belagert, bevor ich sie dann, zerfleddert und ausgelesen, auch endlich mal zu Gesicht bekomme. Das ist bestimmt auch ein Grund dafür, warum ich bisher noch nicht in der Lage war, Dir einen Leserbrief zu schreiben. Immer, wenn ich die PC Games ausgehändigt bekomme, ist die nächste Ausgabe nämlich fast schon wieder im Briefka-

sten und die alte Ausgabe nicht mehr aktuell. Außerdem erhalten Ihr sowieso schon ständig Leserbriefe, die voll des Lobes sind – da hielt ich es bisher nicht für nötig, meinen Senf auch noch dazuzugeben. Aber wenn Du nun darauf bestehst... Also, warum schreiben denn die Mädels nicht? Das liegt bestimmt nicht an Dir, aber wer weiß, vielleicht solltest Du Dein Foto doch einmal veröffentlichen, dann erhältst Du vielleicht dutzendweise weibliche Fanpost?

Die Mädels schreiben nicht, weil die Leserschaft der PC Games bestimmt nur zu einem Bruchteil aus Mädels besteht. Schau Dich doch nur einmal im Internet um, da sind auch unheimlich wenig Frauen vertreten. Leider stehen viele Frauen auch dem Medium Computer eher skeptisch gegenüber, und Du glaubst nicht, wie viele Freundinnen von mir erstens gar keinen Rechner zuhause haben und zweitens von Internet und Co. nicht die geringste Ahnung haben. Sie halten Computer für eine ausgesprochen männliche Angelegenheit, und man muß ja auch zugeben, daß die Jungs eher die Techniker unter uns sind, oder? Und immer, wenn der Rechner bunte Krümel malt und große, gelbe Warndreiecke, dann bin ich auch froh, wenn mein Mann nicht gerade außer Reichweite ist und mit ein paar Handgriffen die Kiste wieder zum Laufen bringt...

Liebe Grüße, ich wünsche Dir viel Post von anderen PC Games-Frauen!
Jutta

Vielen Dank für Deine überaus anschauliche Schilderung. Zwar bin ich nicht der Meinung, daß es so wenig Frauen gibt, die sich an den Rechner setzen (komm mal auf unseren Internet-Seiten in den Chat. Du würdest Dich wundern!). Wenn wir schon beim Wundern sind:

Ich bin immer wieder erstaunt, daß relativ viele Frauen althergebrachte Vorurteile bestätigen. Sind Computer wirklich eine „ausgesprochen männliche Angelegenheit“? Dieser Punkt bedürfte aber noch der Klärung und Erklärung. Wir denken hier übrigens nicht, daß die Abbildung meiner Gesichtszüge geeignet wäre, um die weibliche Leserschaft anzulocken (dafür haben wir doch den Tom und den Stanglnator). Ich kann mich noch gut daran erinnern, als wir Mitarbeiterinnen für unseren Leserservice suchten. Als sie nach dem Vorstellungsgespräch in mein Büro geführt wurden, haben zwei die Redaktion wortlos verlassen, eine wurde ohnmächtig, eine hat sich wimmernd im Schrank versteckt und konnte erst nach stundenlanger Beruhigungsarbeit von drei Kollegen dazu überredet werden, herauszukommen. Einzig Eva (Sehschwäche) und Heike (extrem nervenstark) waren abgebrüht genug, sich mir zu stellen.

ERZIEHUNGSSACHE

Hallöchen Rainer..., lange schon wollte ich mich als Frau auch mal zu Worte melden. Warum ich es aber dennoch nicht getan habe? Nun, wer setzt sich denn wirklich freiwillig den blöden Kommentaren der „Männerwelt“ aus? Wenn man mal was fragt oder einen Kommentar abgibt, dann schafft es doch gleich wieder so ein dümmliches männliches Objekt, zu behaupten, daß wir eh keine Ahnung haben, oder ähnliche Machosprüche abzulassen. Sind wir Frauen einfach nur „die Klügeren“ (denn der/die gibt bekanntlich nach)? Nun hab ich aber doch einen

„richtigen“ Grund gefunden, mich zu Wort zu melden (auch ohne Deine Aufforderung). Der Leserbrief der Eltern in Heft 8/97 hat mich dazu animiert. Mir fehlt eigentlich der Hinweis oder die Aufforderung von Dir an die Eltern, doch mal bei dem Händler aufzukreuzen und ihm ein wenig auf die Finger zu klopfen. Denn wenn der Junge sich das Spiel bei einem Händler gekauft hat, dann hat der sich strafbar gemacht, und das sollte ihm doch mal nahegelegt werden (als wenn er das nicht selber wüßte)! Um nicht den Eindruck zu erwecken, daß ich nicht mit dem Händler mitfühlen kann...nein...mein Mann ist selber einer und muß auch drauf aufpassen, daß die Spiele nicht an Jugendliche verkauft werden, und er tut dies auch, soweit es möglich ist (Umwege finden die Kiddies immer, z. B. über einen älteren Freund oder so, dann kann man auch nix dran ändern). In freudiger Erwartung auf mein Baby und auf die Anti-Frauen-Briefe in der PC Games 9 oder 10.

Mit lieben Grüßen: Mono
P.S.: Hauptgrund meines Nicht-Schreibens ist wirklich das Porto und der Gang zur Post...

Deinem Brief habe ich recht wenig hinzuzufügen (hat jemand einen Kalender samt Rotstift?). Allerdings verstehe ich Deinen Appell an die Eltern nicht, den Händlern auf die Finger zu klopfen. Bei indizierten Spielen sind bestimmt nicht die Händler das Problem. Der Sprößling wird sich so ein Programm ziemlich sicher auch nicht kaufen, sondern „dunkle Quellen“ anzapfen. Und wenn die Eltern so viel Energie in die Erziehung ihres Nachwuchses investieren, sollten indizierte Spiele auch nicht so ein Problem darstellen, da meines Erachtens eine Gefährdung der behüteten Jugend vor allem dann gegeben ist, wenn solche

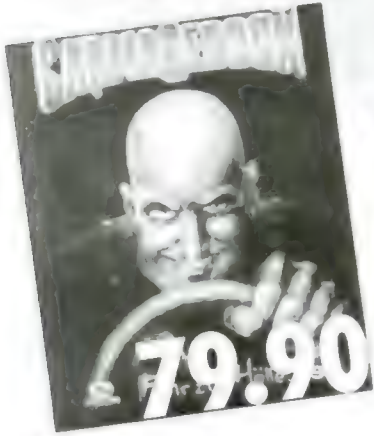
Software unreflektiert konsumiert wird.

Ich habe lange darüber nachgedacht, was man einer werdenden Mutter wünscht. „Gut Holz“ geht ja nicht. „Petri Heil“ ist unpassend. Nach Meinung unserer Lektorin Margit (selbst Mutter) wäre ein „guter Wurf“ jedoch noch zu akzeptieren.

GRUNDSATZ-FRAGE

Hallo Rainer, Dies ist nicht gerade ein einfacher Brief, ich weiß es. Zuerst muß ich vorausschicken, daß ich gläubiger Christ bin, was sicher meine Sichtweise auch auf die eine oder andere Weise beeinflussen mag. Ich dachte eigentlich, das Thema „Gewalt in Computerspielen“ sei vom Tisch, aber interessanterweise kommt es alle paar Monate neu hoch. Darum möchte ich auch einmal meine Meinung dazu kundtun. Es hat mich ja immer gewundert, daß das so ein großes Thema geworden ist. Eigentlich ist ja Gewalt auch ein „wichtiger“ Bestandteil unseres Lebens. Auch wunderte es mich immer wieder, wie unsachlich die Leute werden, wenn es um Gewalt geht, und zwar auf beiden Seiten: Die einen schreien: „Und damit spielen Kinder!“ – und die anderen sagen: „Obwohl ich solche Spiele spiele, gehe ich nicht in die nächste Fußgängerzone und knalle Leute ab.“ Nach etwas Nachdenken bin ich zu dem Schluß gekommen, daß nicht die Gewalt an sich das Problem ist. Denn Gewalt ist ein alltägliches Problem. Es ist eher so, daß in Computerspielen die Gewalt der Unterhaltung dient. Im täglichen Leben ist aber Gewalt alles andere als unterhaltsam, zumindestens nicht für die Opfer. Die

ENJOYSOFTWARE



CDROM

688 Hunter Killer (KD)	84.90
Adidas Power Soccer (KD)	84.90
Alexander der Große W95 (KD)	89.90
Anstoss 2 (KD)	79.90
Armored Fist 2 (KD)	89.90
Baphomets Fluch 2 (KD) *	84.90
Betrayal in Antara (KD)	89.90
Blade Runner (KD) *	89.90
Birtheright (KD)	89.90
Carmageddon (KD)	79.90
Comanche 3 (KD)	89.90
Command & Conquer 2 Data 2(KD) *	29.90
Conquest Earth (KD) *	89.90
Demonworld (KD)	79.90
Der Industriegigant (KD)	79.90
DOG (KD)	64.90
Dominion W95 (KD) *	79.90
Dungeon Keeper (KD)	79.90
Fallout (KD)	79.90
Floyd (KD) *	79.90
Formel 1 W95 (KD)	89.90
Hattrick Wins! (KD)	79.90
Interstate 76 (ab 18) (KD)	79.90
Lands of Lore 2 (KD) *	79.90
Little Big Adventure 2 (DA) *	89.90
Magic the Gathering (MPS) (KD)	89.90
Pandemonium W95 (KD)	79.90
Pro Pinball Timeshock (KD)	79.90
Resident Evil (KD) *	79.90
Sim City 2000 Netzwerk (KD)	99.90
Star Trek Starfleet Academy (KD) *	89.90
World Wide Soccer (KD)	79.90
X-Com Apocalypse (KD)	89.90
X-Wing VS Tiefighter (DA)	79.90



CDROM SUPER PREISE

Nur solange der Vorrat reicht!
Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung einen oder mehrere Ersatzwünsche an, da es sich bei vielen Spielen um Restposten handelt.

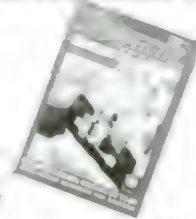
3D Ultra Minigolf (KD)	49.90
Bermuda Syndrome (KD)	29.90
Blood & Magic (KD)	39.90
Buried in Time (KD)	29.90
Cavelands (KD)	39.90
Cyberia 2 (KD)	29.90
Cyberstorm W95 (KD)	39.90
Descent 2 (DA)	39.90
Down in the Dumps (KD)	39.90
Evokation (KD)	29.90
Fable (KD)	39.90
Helicops (DA)	49.90
Legend of Kyrandia 1-3 (US/KD)	49.90
Mad News (KD)	19.90
MAX (KD)	49.90
Olympic Games (KD)	29.90
Olympic Soccer (KD)	29.90
Orion Burger (KD)	39.90
Puzzle Bobble (DA)	49.90
Rätsel des Master Lu (KD)	29.90
Red Baron 1 (KD)	29.90
Schwarze Auge 3 Audio CD	19.90
Shanara (KD)	39.90
Shell Shock (KD)	19.90
Starfighter 3000 (KD)	29.90
Tek War (ab 18) (DA)	19.90
Thunderhawk 2 (KD)	29.90
Wages of War (KE)	49.90
Z! (KD)	39.90



ZUBEHÖR

Alfa Quad 4 Player Adapter	89.90
Alfa Twin Switch Adapter	39.90
Gravis Grip Set	139.90
(2 Pads, 4 Player Adapter)	
Diamond Monster 3D Karte	369.90
F16 Fighterstick CH	229.90
Flightstick FX Feedback CH	309.90
Lenkrod F1 Simulator	499.90
Maxi Sound 64 PNP Home Studio	399.90
Matrox Mystique 4 MB	289.90
Mouse Microsoft	49.90
Orchid 3D Karte	369.90
Sidewinder FX Feedback	299.90
Thrustmaster F16 Metal	
Limited Edition	649.90
Thrustmaster T2 Lenkrod	249.90
Wingman Extreme Digital	99.90

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Sortiment. Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog oder unsere ebenfalls kostenlose Katalog-CD an. In beiden finden Sie Beschreibungen und Informationen über Spiele und Zubehör aus unserem Angebot.



HÖRT! HÖRT! IHR KARTENFREAKS! GROßES "MAGIC THE GATHERING" TURNIER!

Während des ganzen Septembers
finden in unseren JOYSOFT-Filialen
"Magic-Turniere" statt.
Gespielt wird "Typ 2 Turnier"
im k.o.-System.

Die Teilnehmerzahl ist pro Austragungsort auf
16 Personen beschränkt. Das Startgeld beträgt
10,- DM. Anmelden könnt Ihr Euch ab dem
15.08.97 bis eine Woche vor dem jeweiligen
Turniertermin direkt in den Filialen, wo Ihr
auch die Turniervoraussetzungen und Pläne
ausgehändigt bekommt. Turniertermine:

6.09.: Köln, Siegburg;
13.09.: Aachen, Bonn;
20.9.: Koblenz, Essen;
27.09.: Düsseldorf, Frankfurt.
(Adresse siehe unten)

Die Endausscheidung findet dann
am 4.10.97 in Köln statt.

Es winken tolle Preise!

Wir führen außerdem Spiele für:

- Amiga
- Macintosh
- Sega Saturn
- Sony PSX
- Nintendo 64

sowie:

- Joysticks
- Computer Zubehör
- Lösungsbücher
- Trading Cards
- Sport Cards
- US-Importe

JOYSOFT SHOP 50676 Köln Mathias Str. 24-26 0221/9 23 15 45	JOYSOFT SHOP 53111 Bonn Münster Str. 11 0228/65 97 26	JOYSOFT SHOP 53721 Siegburg Kaiser Str. 54 02241/ 6 80 45	JOYSOFT SHOP 56068 Koblenz Schloß Str. 16 0261/30 96 34	JOYSOFT SHOP 60311 Frankfurt Fahrgasse 87 069/91 39 83 71
JOYSOFT SHOP CONNACTION 41460 Neuss Klarissen Str. 15 02131/ 27 57 51	JOYSOFT SHOP JUST 40724 Hilden Hochdahl Str. 10 02103/84 40	JOYSOFT SHOP 45127 Essen Viehofer Str. 17 0201/2 43 72 95	JOYSOFT SHOP 52062 Aachen Blondel Str. 10 0241/40 69 12	JOYSOFT SHOP 40211 Düsseldorf Am Wehrhahn 24 0211/36 44 45
JOYSOFT SHOP DICOM 63450 Hanau Hospital Str. 14-16 06181/92 63 41	JOYSOFT SHOP SOFT SITE 63065 Offenbach Schloß Str. 20-22 (1.Etage) 06982/36 90 45	JOYSOFT SHOP MYSTIC GAMES 72458 Albstadt J.-Mauthe Str. 7 07431/93 30 80	JOYSOFT SHOP GAMESHOP GIESSEN 35390 Giessen Katharinengasse 21 0641/79 17 94	JOYSOFT SHOP PLAYERS CHOICE 50677 Köln Merowinger Str. 28 0221/

Artikel aus unserem Sortiment erhalten Sie auch bei unseren autorisierten JOYSOFT POINT Partnern.

Preise der JOYSOFT POINT Shops können abweichen.

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

VERSAND & SERVICE CENTER:
AACHENER STR. 1004, 50858 KÖLN
BESTELL HOTLINE: 0221/ 94 86 10 50
BESTELL FAX: 0221/ 94 84 427

Beachten Sie auch unser Internet Angebot
für Sie! <http://www.joysoft.de>. Hier können
Sie direkt Ihre Bestellung aufgeben und aus
unserer Mailbox die neuesten Updates und Patches
downloaden. Sie erreichen uns unter:
0221/9483307 (analog), 0221/9483306 (ISDN).

Unser Lieferservice im Inland: Sie zahlen per Kreditkarte oder per Vorkasse, wir
liefern per Post. Versandkostenanteil 6.90 DM oder per UPS: Versandkostenanteil 9.90
DM. Falls Sie Nachnahmezahlung wünschen, beträgt der Versand-
kostenanteil 9.90 DM bei Post- und 16.90 DM bei UPS-Lieferung. Ab
einem Rechnungsbetrag von 200,- DM liefern wir
versandkostenfrei!

Unser Lieferservice im Ausland: Sie zahlen per Kreditkarte
oder postbare Vorkasse, wir liefern per Post.
Der Versandkostenanteil beträgt in Europa: 20,- DM für
Päckchen bzw. 50,- DM für Pakete. Der Versandkostenanteil außerhalb
Europas beträgt 25,- DM für Pakete.

Kreditkartenzahlungen: Wir akzeptieren die Euro- und Visa-Card.
Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung an, welche Karte Sie benutzen,
außerdem benötigen wir Ihre Kartennummer und das
Gültigkeitsdatum, sowie Ihre Telefonnummer für evtl.
Rückfragen. Bei schriftlichen Bestellungen vergessen
Sie bitte nicht Ihre Unterschrift!

Täter werden es eher unterhaltsam finden – zumal jemandem seine Stärke zu zeigen für kurze Zeit das Selbstwertgefühl anheben kann. Das ist wahrscheinlich der Grund, warum in der letzten Zeit ein solch massiver Ausbruch von Gewalt in der Öffentlichkeit stattfindet. Früher war es immer etwas versteckt, obwohl es das auch gab, aber heute zeigen viele offen ihre Gewaltbereitschaft. Es besteht ein grundsätzlicher Unterschied zwischen der Gewalt an sich und der Verherrlichung von Gewalt. Wo fängt die Verherrlichung an? Wenn etwa von Befürwortern solcher Spiele gesagt wird, jede Tageschausendung ist brutaler, dann haben sie grundsätzlich recht. Nur der Unterschied ist: Dort ist die Gewalt real. Mit der heutigen Technik wird es zusehends möglich, die Realität immer perfekter nachzuahmen. Das ist an sich erfreulich, ich sehe auch gern wirklichkeitsgetreue Bilder. Aber hier besteht doch eine Gefahr, nämlich: Es wird zusehends schwieriger, zwischen Realität und Fiktion zu unterscheiden. Wenn beispielsweise jemand ins Kino geht und dort sieht, daß man mit Gewalt weiter kommt, dann wird er, wenn er mal herausgefordert wird, versucht sein, gleich zu handeln. Es ist ja nicht so, daß man im Alltag immer mit einem geladenen Revolver durch die Gegend geht, aber in einer Extremsituation wird der Schritt zur Gewalt durch den häufigen Konsum von brutalen Filmen eher erleichtert. Das ist sicher nicht die Absicht der Spielehersteller und Filmemacher. Somit sehe ich keine direkte Verantwortung für die Hersteller, aber ich denke, das Thema ist es wert, überdacht zu werden. Und zwar nicht durch das vorschnelle Fällen von Urteilen, sondern mit kühlem

Kopf. Für die meisten Computerspielgegner ist das meist nur ein billiger Vorwand, um den warnenden Zeigefinger zu heben, ich hoffe, daß ich nicht in diese Ecke gestellt werde. In der Ecke wäre mir nämlich ziemlich unwohl.

An einer sachlichen Diskussion wäre ich sehr interessiert. Es würde mich interessieren, wie die anderen Leser darüber denken, daher wäre es nett, wenn ihr den Brief abdrucken würdet, ich hoffe, er ist nicht zu lang geworden. Somit wünsche ich euch noch möglichst friedliche Tage und verbleibe,
Emanuel Ehrensperger, Zürich

Über weite Strecken hinweg gebe ich Dir vollkommen recht. Je schlechter die allgemeine Lage ist, desto niedriger wird die Hemmschwelle zur Gewalt. Diesen Satz würde auch ich unterschreiben – zumal uns eine Lektüre geschichtlicher Tatsachen das Gleiche verraten würde. Aber ich werde mich weiterhin weigern zu glauben, daß alleine die Darstellung von Gewalt in Film und/oder Spiel die Gewaltbereitschaft fördert. Ich denke, daß nahezu jeder zwischen Film/Spiel und Wirklichkeit unterscheiden kann und auch keine Lebensweisheiten aus Spielen/Filmen übernimmt. Auch scheint es mir eine üble Mär zu sein, daß aggressive Spiele/Filme aggressiv machen, wie uns viele Medien immer wieder vorgaukeln wollen. Es gibt auch Untersuchungen, aus denen hervorgeht, daß viel mehr Menschen mit einem Hang zur Aggressivität diesbezügliche Spiele/Filme bevorzugen. Jedoch bin ich nicht so vermessend zu glauben, daß meine Meinung die einzig denkbare Wahrheit wäre. Kann es zu diesem Thema eigentlich eine einzige Wahrheit geben?

Thema des Monats

Was genau sind eigentlich 3Dfx-Karten? Bernd Lossneck

Dabei handelt es sich um sogenannte 3D-Beschleuniger-Karten, wobei 3Dfx eine Produktbezeichnung ist. Die Firma 3Dfx stellt den Voodoo-Chip her, der auf allen 3Dfx-Karten zu finden ist.

Ist der Einbau einer 3Dfx-Karte umständlich, und muß ich dafür mein System verändern? Jens Manthey

Zweimal ein klares „Nein“. Die 3Dfx-Karte wird einfach in einen freien PCI-Slot gesteckt und mit beiliegendem Kabel (an der Geräteaußenseite) mit der bisherigen Grafikkarte verbunden. Dann noch schnell die Software installieren (die nur wenige KB Speicher benötigt) – das ist alles. Wenn die Karte nicht angesprochen wird, funktioniert das System wie vorher.

Glaubt Ihr, daß 3Dfx-Karten Standard werden? Tobias Heppel

Da sind wir sogar sehr sicher.

Was ist Eurer Meinung nach z. Z. die ideale Kombination für eine tolle Grafik? Hermann Meyer

Matrox Millenium zusammen mit einer Diamond Monster 3D (oder Orchid Righteous) oder die Mystique im Verbund mit der Diamond Monster 3D (oder Orchid Righteous) stellen sehr gute Kombinationen dar, wobei sie leider nicht zwangsläufig mit Cyrix-Prozessoren zusammenarbeiten.

KINDERMUND

Hallo Rainer!

Ich bin's wieder, der Surfdepp. Aber da meine Einleitung beim letztenmal schon nicht so spannend war, verzichte ich auch heute wieder darauf und komme gleich zu den Kartoffeln mit Sahne, entschuldige, Quark.

1. Thema BPjS: Gut, wie Du in der Ausgabe 8/97 richtig beschreibst, ist das Spiel von Frau Frickers Sohn indiziert. Einen Schwachsinn finde ich aber die Aussage: „Daß es nicht in Kinderhände gehört, versteht sich somit von selbst...“ usw. Und zwar aus zwei Gründen:

a) Du hast leicht reden. Denn Du kommst mit Leichtigkeit an solche Spiele ran. Für DICH ist es ein leichtes, zu sagen: „Nur für Erwachsene!“ b) Wie erklärst du dir, daß indizierte Spiele in anderen Ländern (z. B. Großbritannien) ab 15 (!) freigegeben sind? Findest Du, daß in England bessere und gewaltfreiere Kinder wohnen? Na? Also. Und wie erklärst Du Dir,

daß berüchtigte Filme aus Japan (z. B. Street Fighter 2 Animated) dort ab 15 (hierzulande ab 18) freigegeben sind? Na? Für mich ist es zwar ein leichtes, an solche Spiele ranzukommen (Schwester ist 18), aber was ist mit den anderen. Ich finde auch nicht, daß solche Spiele gewalttätig machen. In der Schule haben wir gelernt, daß „LERNEN DURCH NACHAHMEN“ bis zum 12. Lebensjahr stattfindet. Also finde ich, daß eine Höchstaltersgrenze ab 12 gerechtfertigt ist. 2. Ich finde es auch fies, daß Ihr die Lösungen der Ostereier in LSL7 nicht abdruckt, denn erstens hat das Spiel eine Altersempfehlung, und außerdem beträgt diese USK 16. Und zweitens hätte die USK das Spiel ab 18 freigegeben, wenn sie fände, daß es jugendgefährdend sei. 3. Ich finde Phantasmagoria gar nicht so schlimm, wie alle tun. Das Blut hat seinen Namen nicht verdient. Außerdem sieht eine Szene aus, als sei Adriens Kopf aus Wachs modelliert

Sonderangebot

mehr als 10 Jahre
Spaß an Spielen

Bachler
Computersoftware

Aces of the Deep	DV	36,95
Aces of the Deep Zusatz-Missionen	DV	36,95
Albion	DV	29,95
Amberstar	DV	19,95
Ascendancy	DV	32,95
Battle Isle 3	DV	36,95
Chewy - Esc von F5	DV	29,95
Civilization	DV	26,95
Colonization	DV	27,95
Crusader - No Regret	DV	39,95
Deep Space Nine	DV	24,95
Der Patrizier	DV	34,95
Der Reeder	DV	19,95
Destruction Derby	DV	29,95
Die Siedler	DV	24,95
Discworld	DV	29,95
Ecstasica	DV	29,95
Fantasy General	DV	29,95
FIFA Soccer '96	DV	29,95
Flight Unlimited	DV	32,95
Gene Machine	DV	22,95
Gene Wars	DV	39,95
Golden Gate Killer	DV	22,95
Hanse - Die Expedition	DV	34,95
King's Quest 7	DV	22,95
Lemmings 1-3	DV	29,95
Lost Eden	DV	19,95
Magic Carpet 2	DV	29,95
Mechwarrior 2 (Win 95)	DV	29,95

Micro Machines 2 Special Edition	DV	29,95
NASCAR Racing 1 + Track Pack	DA	19,95
Panzer General 2	DV	29,95
Pirates! Gold	DV	29,95
Pitfall (Win 95)	DV	29,95
Pizza Connection	DV	19,95
Pole Position	DV	32,95
Pro Pinball - The Web	DV	29,95
Psycho Pinball	DA	29,95
Rayman	DV	32,95
Shanghai - Große Momente	DV	22,95
Simon the Sorcerer 2	DV	29,95
Space Marines	DV	19,95
Space Quest 6	DV	22,95
Star Trek Next G. "A Final Unity"	DV	29,95
Steel Panthers	DV	29,95
Summer & Winter Challenge	DV	22,95
SWIV 3D	DV	32,95
Syndicate Wars	DV	39,95
Talisman	DV	19,95
Theme Park	DV	29,95
This means war!	DV	29,95
Time Commando	DV	39,95
Transport Tycoon & World Editor	DV	29,95
Vollgas	DV	32,95
Wing Commander 3	DV	35,95
Wizardry 7	DV	19,95
Worms	DV	29,95
X-COM	DV	29,95

Lösungsbücher
zu allen namhaften Spielen
je 14,95,-



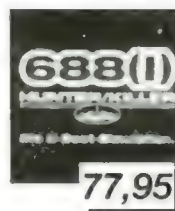
*84,95



79,95



77,95



77,95



74,95

SPIELE SAMMLUNGEN

20 Giant Games	DA	74,95
Dune, Lands of Lore, Kyandia 2, Master of Orion, F1 Grand Prix, Civilization, Starlord, Subwar 2050, B17, Dogfight, Pool, Machiavelli, F117A, Sensible Golf, F15H u.v.a.		
Gamebox	DV	44,95
Lollypop, Turrican 2, Winzer, Mad TV, Transworld, St. Thomas, Oil Imperium, Invest, Tiebreak, Logical, Rings & Return of Medusa, Black Gold u.v.a.		
Gold Games Collection	DV	39,95
Alone in the Dark 2+3, Anstoss, Battle Isle 1, Das Schwarze Auge 1+2, Der Druidenzirkel, Der Planer, Ishar Trilogy (1-3), Leisure Suit Larry 6, Prototype u.v.a.		
LucasArts Exklusiv Edition	DV	59,95
Maniac Mansion 1+2, Zak McKracken, Loom, Monkey Island 1+2, Indy 3+4, Sam & Max, LucasArts Top Adventures	DV	39,95
Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2, Steilpass	DV	39,95
Anstoss + World Cup Edition, Euro 96, ran Trainer, Super Soccer		



69,95



74,95



27,95



77,95

CD-ROM

688 II Hunter/Killer (Win 95)	DV	77,95
Advanced Tact. Fighters Gold	DV	84,95
Agent Armstrong	DV	74,95
AH-64 Longbow Gold	DV	77,95
Air Warrior II	DV	77,95
Anstoss 2 (Win 95)	DV	74,95
Atlantis	DV	79,95
Bing! - Limited Edition	DV	34,95
Bundesliga Manager '97	DV	67,95
Carnageddon	DV	69,95
Civilization 2	DV	54,95
Civilization 2 Szenarios & Zusätze	DV	39,95
Comanche 3	DV	77,95
Command & Conquer 1 SVGA	DV	87,95
Command & Conquer 1 Mission	DV	27,95
Command & Conquer 2	DV	87,95
Command & Conquer 2 Level-CD:		
Der Gegenangriff	DV	27,95
Command & C 2 - Perfect Alert!	DV	27,95
C & C 2 Level Patches u.v.m.	DV	24,95
Creatures (Win 95)	DV	69,95
Creatures Zusatz-CD	DV	19,95
Dagjgerfall	DV	74,95
Dark Reign (Win 95) *	DV	84,95
Das Schwarze Auge 3	DV	36,95
Demonworld (Win 95)	DV	69,95
Der Industriegigant (Win 95)	DV	69,95
Diablo (Win 95)	DA	79,95
Diablo Zusatz-CD	DA	19,95
Die Fugger 2	DV	52,95
Die Pandora Akte	DV	79,95
Die Siedler 2	DV	67,95
Die Siedler 2 Mission CD	DV	29,95
Die Siedler 2 - Übersiedler	DV	19,95
Dominion (Win 95)	DV	79,95
Down in the Dumps	DV	37,95
Dungeon Keeper	DV	77,95
Earth 2140	DV	37,95
Earthworm Jim 1+2	DV	39,95
Elisabeth I.	DV	69,95

CD-ROM

Exhumed	DA	V.m.
Extreme Assault	DV	69,95
FIFA Soccer '97	DV	64,95
FIFA Soccer Manager	DV	69,95
Formel 1	DV	89,95
Formula 1 Grand Prix 2	DV	89,95
Formel 1 Grand Prix 2 Add-Ons	DV	19,95
Formel 1 GP 2 Fahrtraining	DV	24,95
Formel 1 GP 2 Zusatz-Pack	DV	26,95
Formula Karts (Win 95)	DA	69,95
Fritz 4 - Special Edition	DV	42,95
Gabriel Knight 2	DV	69,95
Heroes of Might & Magic 2	EV	84,95
Heroes of Might & Magic 2 Zusatz-CD	EV	69,95
Heroes of Might & Magic 2	DV	76,95
Holiday Island	DV	74,95
Holiday Island Zusatz-CD	DV	22,95
Imperium Galactica	DA	76,95
Independence Day (Win 95)	DV	59,95
Interstate 76	DV	79,95
Jagged Alliance 2	DV	74,95
KKND - Krush, Kill and Destroy	DV	64,95
Koala Lumpur	DV	66,95
Last Express	DV	79,95
Leisure Suit Larry 7	DV	79,95
Lords of the Realm 2	DV	82,95
Lost Vikings 2	DV	66,95
Mad TV 2	DV	49,95
Magic - Die Zusammenkunft	DV	74,95
Marble Drop	DV	39,95
Master of Orion 2	DV	74,95
M.A.X.	DV	79,95
MDK	DV	69,95
Megapak 7	DA	86,95
Moto Racer	DV	77,95
NBA Live '97	DV	64,95
Need for Speed 2	DV	77,95
Nemesis - Wizardry	DV	74,95
NHL Hockey '97	DV	64,95
Outlaws	DA	77,95

CD-ROM

Pandemonium!	DV	76,95
Perry Rhodan - Abenteuer Universum	DV	37,95
PGA Tour Pro (Win 95)	DV	69,95
Privateer 2	DV	84,95
Pro Pinball - Timeshock!	DA	59,95
Realms of the Haunting	DV	79,95
Rebel Assault 2	DV	46,95
Rebellion	DA	V.m.
Redneck Rampage	DA	76,95
Resident Evil	DV	74,95
Schleichfahrt	DV	36,95
Sherlock Holmes 2	DV	77,95
Silent Hunter	DV	74,95
Silent Hunter Zusatz-CD	DV	29,95
Sim Copter	DV	74,95
Sim Copter Zusatz-CD	DV	19,95
Sonic Collection (Win 95)	DV	54,95
Star Trek Generations	DV	79,95
Steel Panthers 2	DV	74,95
Super EF2000 (Win 95)	DV	86,95
Terminator Skynet	DA	39,95
TFX: EF2000 Special Edition	DV	86,95
TFX: EF2000 Zusatz-CD	DV	36,95
The Dig	DV	46,95
Theme Hospital	DV	77,95
TIE Fighter Deluxe Edition	DV	46,95
Tomb Raider	DV	69,95
Tomstruck	DV	74,95
U.S. Navy Fighters '97	DV	79,95
Vermeer	DV	57,95
Wages of War	EV	54,95
Warcraft 2	DV	54,95
Warcraft 2 Zusatz-CD No. 2	DV	19,95
WET	DV	77,95
Wing Commander 4	DV	59,95
Wing Commander Kilrathi Saga (WC 1-3 in Deluxe-Fassung!)	DV	59,95
X-COM 2 - Apocalypse	DV	V.m.
X Wing Edition	DV	32,95
X Wing vs. TIE Fighter	DA	74,95

Tel: 028 71 / 18 30 88 + 86 31 + 18 06 37 + 18 54 43 • Fax: 0 28 71 / 86 31

worden (die Szene mit dem Dämonen). Also finde ich eine Empfehlung ab 18 nicht gerechtfertigt.

Trotz dieser Meinungsverschiedenheiten bin ich immer noch ein großer Fan von Dir.

Also, noch alles Gute
Surfdepp

P.S.: Wenn Ihr nicht zu feige zur Selbstkritik seid, druckt diesen Brief ab.

Deine Meinung in allen Ehren, aber es gibt bestimmte Regeln („Gesetze“ klingt so hart), die eben eingehalten werden müssen. Ich mag altklug klingen, aber es kann eben nicht jeder, der eine andere Meinung hat, auf die Gesetze pfeifen – so funktioniert ein Zusammenleben nicht. Wenn man mit seinen Einsichten nicht konform mit dem Gesetzgeber ist, kann man dessen Vorschriften nicht einfach ignorieren. Dafür gibt es in einer Demokratie andere Wege, die Du eigentlich von Deinen Lehrern und Eltern schon einmal gehört haben müßtest.

Auch die Frage, für welches Alter ein Produkt in einem anderen Land freigegeben ist, stellt sich so gar nicht. Wir haben hier weder englische noch japanische Gesetze, sondern deutsche. Wenn es Dir nicht gefällt, dann ändere es. Und ich will nicht den abgedroschenen Spruch hören, daß man es eh nicht ändern könnte. Wenn das stimmen würde, müßtest Du nach wie vor bis zu Deinem 21. Geburtstag auf Deine Volljährigkeit warten. Irgendwie beginnt diese Diskussion die gleichen, unsinnigen Ausmaße anzunehmen, die auch schon das nervenzeretzende Thema mit den Raubkopien hatte.

P.S. Wie Du siehst, sind wir nicht zu feige für Selbstkritik. Ich hoffe, das trifft auch auf Dich zu.

ANFÄNGERIN

Hi Rainer!

In der letzten Ausgabe hast Du gefragt, warum wir Mädels so wenig schreiben. Tatsache ist, daß es mehr Jungs als Mädchen gibt. Außerdem: Warum sollen wir schreiben? Bisher war ja immer alles in Ordnung! Nur Jungs finden IMMER was zum nörgeln. Das einzige, was ich wirklich blöd finde, ist, daß es so viele Ballerspiele gibt. Ein paar kann ich ja noch vertragen, aber gleich so viele auf einmal? Zur Sache: Wenn nicht gerade ein „Lebenszeichen“ gewünscht worden wäre, hätte ich wahrscheinlich nicht geschrieben. Das liegt aber auch an den vielen Fachausdrücken, die ich nicht kenne. Okay, okay... ich oute mich. Ich bin Anfängerin. Darum wäre es nett, wenn Du sie mir etwas näher erklären würdest, sonst sind es bald noch weniger Mädchen, die Dir schreiben.

Tschüs: Aileen

P.S. Ich hasse es, wenn man über mich lacht, nur weil ich Anfängerin bin!

Auch Dein Brief bestätigt mich in der Annahme, daß es wohl ein Dauerzustand bleiben wird, daß sich der Anteil unserer Leser mit dem angenehmen Unterschied im Körperbau wohl nur nach ausdrücklicher Aufforderung melden wird. Aber besser als gar nicht. Und so werde ich denn in regelmäßigen Abständen meinen Appell an Euch wiederholen.

Wenn es Dir momentan zu viele Ballerspiele gibt, tut mir das zwar leid, aber helfen kann ich auch nicht. Wenn es so viele gibt (gibt es so viele?), dann werden die Firmen berechnete Hoffnung haben, daß sie auch verkauft werden. Wozu sollten sie sonst

so etwas machen? Aber niemand zwingt Dich, diese Auswüchse programmtechnischen Schaffens auch zu nutzen. Ignoriere sie doch einfach, und freu Dich an den vielen Spielen, die nichts mit Ballern zu tun haben. Daß Du Anfängerin bist, ist doch nichts Schlimmes – und selbstverständlich bin ich bereit, Dir auch Fragen zu beantworten. Hier auf diesen Seiten wirst Du deswegen bestimmt nicht dumm angesprochen. Es ist wirklich keine Schande, anzufangen. Auch die Leute, die jetzt mit klugen Sprüchen nur so um sich werfen, haben klein und schüchtern begonnen, mußten jede Menge Fragen stellen und waren froh, wenn sie beantwortet wurden. Leider haben das viele vergessen.

STANGLNATOR

Weltraummäßigen Gruß,
Rossi!

Also, zuerst muß ich mal sagen, daß Ever Mag echt klasse ist. Besser als das alte, das ich vorher las. Ich hätte auch noch ein paar Fragen.

1. Warum kann man Dir nicht per Email mailen, nur via SnailMail, was – wie der Name schon sagt – nun echt das langsamste und teuerste ist? Das wäre doch ein Vorschlag, der sich leicht einrichten ließe.

2. Warum ist der Florian Stangl zu Euch übergewechselt? Ich meine, es ist nicht schlecht, ganz im Gegenteil. Das würde mich echt interessieren. Im Editorial einer anderen Zeitschrift wurde geschrieben, daß er bei EA als Spieltester arbeiten wollte, aber jetzt arbeitet er bei Euch.

Jimmy, beam me up!

Es überrascht mich ein wenig, daß Du Fragen an mich hast. Kommt wirklich sehr selten vor. Aber gut... Abwechslung muß sein.

1. Wer sagt denn, daß man mir nicht mailen kann? Der Herr war wohl noch nie auf unseren Web-Pages (<http://www.pcgames.de>)? Das sollte er aber schnell nachholen! Meine Emailadresse ist rossshirt@pcgames.de. Auch nicht schwer zu erraten...

2. Die Geschichte, wie der Stagnator zu uns kam, ist eigentlich langweilig und schnell erzählt. Er wurde in eine von uns bevorzugte Kneipe in Nürnberg gelockt und mit alkoholhaltigen Getränken abgefüllt. Nach Hause konnte er in dem Zustand nicht mehr (er hätte den Weg niemals gefunden), und am nächsten Tag konnte er mit unglaublichem Gesichtsausdruck seine Unterschrift auf einem Vertrag bewundern. Aber inzwischen bleibt er freiwillig, und wir können seine Bürotüre immer öfter offen und unversperrt lassen. Demnächst wird er vielleicht sogar Urlaub bekommen!

PRÄMIE

Hallo Rainer!

Da ich nun wirklich nicht will, daß Du Deinen Arbeitsplatz verlierst, habe ich mich hingesetzt und diesen Brief geschrieben.

1. Ich finde es an Eurer Aktion überflüssig, daß Werber und Abonnent nicht die gleiche Person sein dürfen. Wenn jemand wirklich Prämie UND Abo will, dann setzt er doch einfach seinen Freund als Werber ein.



Versand Service GmbH

Versand

Liegnitzer Str. 13

82194 Gröbenzell

Bestelltelefon

0 8 1 4 2 / 5 9 6 4 0

Bestellfax

0 8 1 4 2 / 5 4 6 5 4

Bestellannahme:

Mo. - Do. 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr

Freitag 9⁰⁰ - 17⁰⁰ Uhr

Samstag 9⁰⁰ - 13⁰⁰ Uhr

E-Mail:

wial@compuserve.com

Internet:

www.wial.de

WIAL SHOP AUGSBURG

Karolinenstr./Ecke Karlstr.

Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 13³⁰ + 13³⁰ - 18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰ - 12⁰⁰

WIAL SHOP DARMSTADT

Adelungstr. 22

Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 16⁰⁰

WIAL SHOP NEU ISENBURG

Frankfurter Str. 147

Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰

CD-ROM GAMES

3D ULTRA MINIGOLF	KD 49.90
6881 Hunter Killer / WIN 95	KD 75.90
ADIDAS POWER SOCCER	DA 69.90
ADMIRAL SEA BATTLES	DA 85.90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER GOLD	DA 79.90
ADVENTURES OF LOMAX	DA 69.90
AGE OF SAIL	KD 79.90
AGENT ARMSTRONG*	KD 69.90
AH-64D LONGBOW GOLD (Origin)	KD 85.90
AIR WARRIOR 2	KD 79.90
ALEXANDER DER GROSSE*	KD 79.90
AMBER - JOURNEYS BEYOND incl. Lösung	KD 45.90
ANSTOSS 2*	KD 75.90
ARK OF TIME	KD 69.90
ARMORED FIST 2.0*	KD 79.90
ASTERIX & OBELIX Suche n. d. schw. Gold	KD 49.90
ATLANTIS	KD 79.90
ATOMIC BOMBERMAN	DA 69.90
AWARD WINNERS 3 - KOCH MEDIA	KD 49.90
BANZAI BUGS	KD 59.90
BAPHOMET'S FLUCH INCL. LÖSUNGSBUCH	KD 79.90
BATTLE RACE*	DA 65.90
BETRAYAL AT ANTARA	DA 79.90
BIRTHRIGHT	DA 69.90
BRITISH OPEN CH. GOLF	E 79.90
BUNDESLIGA MANAGER 97	KD 64.90
BUST A MOVE 2. ARCADE GAME	KD 59.90
CALLAHAN'S CROSS-TIME SALOON	E 75.90
CAPITALISM PLUS	KD 49.90
CARMAGEDDON	KD 69.90
CIVILIZATION 2 SUPER BUNDLE:	
CIVILIZATION 2 + MISSION + LÖSUNGSBUCH	KD 89.90
CIVILIZATION 2 SCENARIO CD	KD 39.90
COMANCHE 3.0 (NovaLogic)	KD 79.90
COMMAND & CONQUER SVGA / WIN 95	KD 89.90
COMMAND & CONQUER SOUNDTRACK AUDIO CD	34.90
COMMAND & CONQUER ALARMSTUFE ROT BUNDLE	
C&C2: ALARMSTUFE ROT + MISSION CD + LEVEL-CD	KD 119.90
COMMAND & CONQUER Alarmst. Rot Mission	KD 29.90
COMMAND & CONQUER Alarmstufe Rot Level	DA 19.90
CONQUEST EARTH - DAS MANIFEST	KD 79.90
CREATURES GEN POOL DATA CD	KD 29.90
D-INFO 97	KD 35.90
DARK REIGN*	DA 75.90
DEATHTRAP DUNGEON*	KD 89.90
DEMONWORLD*	KD 69.90
DER INDUSTRIEGIGANT	KD 75.90
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN (AD&D)*	KD 79.90
DESTRUCTION DERBY 2 / WIN 95	KD 75.90
DIABLO INCL. LÖSUNGSBUCH	DA 69.90
DIABLO MAGIC ZUSATZ CD	KD 19.90
DISC WORLD 2 VERMUTLICH VERMISST ...?	KD 74.90
D.O.G.	KD 59.90
DOMINION*	KD 75.90
DRAGON DICE (AD&D)	DA 69.90
DSF GOLF (08/97)	DA 54.90
"DAS SCHWARZE AUG" - TRILOGIE	KD 75.90
incl. Schicksalsklinge, Sternenschweif & Schatten über Riva	
und Lösungsbuch Teil 1-3	
DUNGEON KEEPER	KD 79.90
EARTH 2140	KD 39.90
ECSTATICA 2	KD 79.90
EVIDENCE	DA 69.90
EXHUMED	DA 75.90
EXTREME ASSAULT SPECIAL EDITION	KD 69.90
EXTREME VELOCITY COMPILATION	KD 99.90
INCL. EF 2000, AH-64D LONGBOW UND A.T.F. US	
F-16 FIGHTING FALCON*	DA 69.90
FIA-18 HORNET 3.0	DA 69.90
F-22 LIGHTNING II (NOVALOGIC)	KD 79.90
FALLEN HAVEN	KD 89.90
FALLOUT / DOS WIN95	DA 69.90
FIFA 97	KD 79.90
FIFA SOCCER MANAGER	KD 75.90
FIRO & KLAWD	DA 65.90
FLYING CORPS	KD 69.90
FLOTENMANÖVER / WIN 95	KD 69.90
F.L.O.Y.D.*	KD 75.90
FORMEL 1 (Psychosis)	KD 79.90
FORMEL 1 & ORCHID RIGHTEOUS 3D	DA 369.90
FORMULA KARTS	DA 69.90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 LEVEL CD	DA 29.90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 LEVEL CD	DA 29.90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 SUPER BUNDLES:	
INCL. F1GP2 & LEVEL-CD & FAHRERTRAINING CD	
MIT "GRAND PRIX" LENKRAD (Thrustmaster)	KD 259.90
MIT "FORMULA T2" LENKRAD (Thrustmaster)	KD 299.90
FRITZ 4 (CHESSBASE)	KD 45.90
FUNSOFT STRATEGIE EDITION	KD 59.90
incl. Kaiser, Ascendancy, Jagged Alliance	
G-NOME	KD 65.90
GIGA PACK VOL. 1 (Koch Media)	KD 79.90
GROSSE SCHLACHTEN COMPILATION	KD 79.90
HARVEST OF SOULS Stadt d. verl. Seelen	KD 79.90
HATTRICK WINS*	KD 75.90
HAVE A NICE DAY	KD 65.90
HELICOPS*	DA 49.90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	E 79.90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 EXPANSION	E 59.90
HEXEN 2*	DA 69.90
HOLIDAY ISLAND	KD 69.90
HOLIDAY ISLAND SZENARIO CD	KD 29.90
HUGO 4	KD 69.90
IF22 ASF*	KD 85.90
IM1 A2 ABRAMS PANZER	KD 89.90
IMPERIUM GALACTICA	DA 75.90
INCUBATION (09/97)	KD 69.90
INDEPENDENCE DAY / WIN 95	KD 75.90
INTERSTATE 76	KD 79.90
JACK NICKLAUS GOLF 4.0 / WIN 95	KD 79.90
JAGGED ALLIANCE 2 DEADLY GAMES	KD 69.90
JAMES BOND COLLECTION (TRIVIA GAME)	KD 69.90

CD-ROM GAMES

JEDI KNIGHT (updatefähig)	E 89.90
JOHN MADDEN 97	DA 89.90
KAI'S PHOTO SOAP	KD 89.90
KKND KRUSH KILL & DESTROY	DA 59.90
KOALA LUMPUR	KD 59.90
LANDS OF LORE 2 - Gotterdämmerung*	KD 89.90
LEISURE SUIT LARRY SUPER COLLECTION:	
Larry 1-6 DA, Larry 7 KD, Lösungsbuch Teil 1-7	99.90
LINKS L.S.	DA 89.90
LINKS KURS KOLLEKTIONEN 1-3 jewels	DA 59.90
LITTLE BIG ADVENTURE 2	KD 79.90
LORDS OF THE REALM 2	KD 79.90
LORDS OF THE REALM 2 EXPANSION PACK	KD 29.95
LOST VIKINGS 2	KD 65.90
LUCAS ARTS TOP 10 ADVENTURES	KD 54.90
incl. Indy 3+4, Maniac Mansion 1+2, Monkey Island 1+2	
Zak McKracken, Loom, Desktop Adventures, Sam & Max	
M.A.X.	KD 45.90
MAGIC DIE ZUSAMMENKUNFT (MicroProse)	KD 69.90
MAGIC - THE GATHERING WIN 95 (ACCLAIM)	KD 65.90
MASTER OF ORION 2	KD 69.90
MDK	KD 65.90
MECHWARRIOR 2 MERCENARIES	KD 85.90
MEGA PACK 7	KD 79.90
incl. Ultra Pinball 2, Earth Worm Jim, Caesar 2, Road Rash, Gene Wars, US Navy Fighter, Creature Shock, Heroes of Might & Magic, Cyberstorm	
MEGA SIX PACK: Terra Nova, Fantasy General	KD 59.90
Comanche 3D, Chaos Overlord, Magic Carp. 2, Actua Soccer	
MEPHISTO GENIUS 3.5 / WIN 95	DA 39.90
MEPHISTO SCHACHLEHRER 2	KD 39.90
M.I.A. - MISSING IN ACTION*	DA 69.90
MONOPOLY	KD 59.90
MONSTER TRUCKS	DA 75.90
MOTO RACER / WIN 95	DA 75.90
MYST	KD 59.90
NASCAR RACING 2	DA 79.90
NBA LIVE 97	KD 85.90
NBA HANGTIME	DA 79.90
NBA JAM EXTREME WIN 95	DA 69.90
NEED FOR SPEED 2 / WIN 95	KD 79.90
NEMESIS (WIZARDRY)	KD 79.90
NHL HOCKEY 98 / WIN 95*	KD 79.90
OUTLAWS (updatefähig)	DA 79.90
OUTPOST 2.0 (08/97)*	KD 69.90
PADEMONIUM	DA 69.90
PERFECT WEAPON WIN 95	KD 75.90
PERRY RHODAN Abenteuer Universum Archiv	KD 39.90
PHANTASMAGORIA 1	KD 49.90
PHANTASMAGORIA 2	KD 79.90
PINBALL 97	DA 59.90
PINATUNSEL*	KD 79.90
POD - PLANET OF DEATH	KD 74.90
POLICE QUEST COLLECTION	DA 45.90
POWER CHES / WIN 95	KD 69.90
PRO PINBALL - TIME SHOCK	KD 65.90
PUZZLE BOBBLE	DA 49.90
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY 1-4	DA 45.90
RACING PACK F1 GP1 & FATAL RACING	KD 39.90
REBEL ASSAULT 2	KD 49.90
REBEL MOON RISING	DA 75.90
RED BARON 2*	KD 75.90
REDECK RAMPAGE	DA 69.90
RESIDENT EVIL PC CD-ROM	KD 75.90
RETURN TO KRONOR*	E 79.90
RISIKO / WIN 95	KD 69.90
SCHLUMPE TELETRANSPORTIERSCHLUMPF	KD 69.90
SEAN DUNDEE WORLD CUP SOCCER	KD 69.90
SENTIENT	E 69.90
SHADOW WARRIOR	E 69.90
SHADOWS OF THE EMPIRE (08/97)	KD 79.90
SHERLOCK HOLMES 2 ROSE TATTOO	KD 79.90
SIEDLER SPECIAL BUNDLE	
SIEDLER 1+2, SIEDLER 2 MISSION, LÖSUNG	KD 119.90
SIEDLER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD 69.90
SIEDLER 2 DATA CD	KD 34.90
SIEDLER 2 DIE ÜBERSIEDLER	KD 24.90
SIM COPTER / WIN 95	KD 75.90
SIM CITY 2000 NETZWERKVERSION	KD 89.90
SIM PARK / WIN 95 MAC	KD 89.90
SLAM N JAM	DA 59.90
SONIC & KNUCKLES COLLECTION	DA 54.90
S.P.Q.R. / WIN 95 DOS	DA 79.90
SPEEDSTER	DA 69.90
STAR COMMAND	KD 69.90
STAR FLEET ACADEMY	KD 69.90
STAR GLADIATOR*	DA 85.40
STARS*	KD 59.90
STAR TREK BORG	DA 59.90
STAR TREK GENERATIONS	KD 79.90
STAR WARS COLLECTION: REBEL ASSAULT, X-WING UND STAR WARS SCREENSAVER	KD 59.90
STAR WARS TRILOGY (INFOTAINMENT)	KD 69.90
STEEL PANTHERS 2 - MODERN BATTLES	KD 69.90
SUPER BUBSY / WIN 95	DA 39.90
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	DA 49.90
T2 - JUDGMENT DAY SOUND+VIDEO*	E 39.90
TERRACIDE*	DA 69.90
TEST DRIVE OFFROAD	DA 79.90
THE LAST EXPRESS	KD 69.90
THEME HOSPITAL	KD 75.90
TIGER SHARK / WIN 95*	DA 69.90
TIME WARRIOR	DA 54.90
TITANIC*	KD 69.90
TOMB RAIDER INCL. LÖSUNGSBUCH	KD 89.90
TOM CLANCY SSN	KD 54.90
TRASH IT!	DA 75.90
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 96/97	KD 69.90
ULTIMA ONLINE / WIN 95 INTERNET	E 79.90
UNREAL (08/97)*	DA 79.90
US NAVY FIGHTER 97	KD 85.90
VERMEER (HANDELSIMULATION)	KD 59.90
VIRTUA FIGHTER 2 / WIN 95*	DA 69.90

CD-ROM GAMES

VMX RACING	DA 79.90
WARCRAFT 2 EXKLUSIV EDITION	KD 59.90
WARLORDS 3. REIGN OF HEROES*	DA 69.90
WEREWOLF VS. COMANCHE	KD 44.90
WET - THE SEXY EMPIRE	DA 69.90
WIN SCHAFFKOPF	KD 39.90
WIN SKAT	KD 39.90
WING COMMANDER 4 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD 59.90
WIZARDRY GOLD / WIN 95	DA 75.90
WIZARDRY GOLD / WIN 95	KD 69.90
WORLDWIDE SOCCER (08/97)	KD 89.90
X-CAR EXPERIMENTAL RACING	DA 69.90
X-COM APOCALYPSE	DA 35.90
X-WING VS. THE FIGHTER	DA 79.90
YODA STORIES (LUCAS ARTS)	KD 39.90
ZORK LEGACY COLLECTION	KD 79.90

CD-ROM PREISHITS

ACROSS THE RHINE (PowerPlus)	E 19.90
ACTION SOCCER DELUXE INCL. GAMEPAD	KD 24.90
AFTERLIFE (updatefähig)	DA 39.90
ALBION	KD 39.90
AL LOWE PACK (SIERRA)	KD 49.90
incl. Freddy Pharkas, Torin's Passage und Larry 6	
ALONE IN THE DARK TRILOGIE 1-3	KD 39.90
ANCIENT EMPIRES - RISE & RULE	KD 34.90
ANGLANDY	KD 35.90
BATTLE CRUISER 3000 AD	KD 39.90
BATTLE DROME	KD 19.90
BATTLE ISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD 49.90
BERMUDA SYNDROME	KD 29.90
BERNHARD LANGER GOLF	KD 24.90
BETRAYAL AT KRONOR	DA 24.90
BIINGI SPECIAL EDITION	KD 39.90
BIOFOREF (EA Classics)	KD 29.90
BLEIFUSS 1	KD 24.90
BLEIFUSS 2	KD 49.90
BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL	KD 24.90
BURNING STEEL 4	DA 29.90
CAESAR 1 (Sierra Originals)	DA 29.90
CIVIL WAR ROBERT E. LEE	KD 34.90
COLONIZATION	KD 29.90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD 34.90
CONQUEROR AD 1086	KD 35.90
CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE	KD 55.90
CRUSADER - NO REGRET	KD 39.90
CYBERIA 2	KD 29.90
CYBERSTORM	KD 29.90
DAS RATSEL DES MASTER LU	KD 24.90
DER MEISTER (Sierra Originals)	KD 24.90
DESCENT 2	KD 29.90
DESTRUCTION DERBY	DA 24.90
DIE FUGGER 2	KD 49.90
DISC WORLD	KD 29.90
DOWN IN THE DUMPS	KD 39.90
DRAGONS LAIR	KD 11.90
DREAM WEB (White Label)	KD 29.90
DSA - SCHATTEN ÜBER RIVA	KD 39.90
DUNE 2 - BATTLE FOR ARRAKIS	KD 29.90
EARTHWORM JIM 1 & 2	KD 24.90
EARTHSIEGE (Sierra Originals)	KD 19.90
EARTHSIEGE 2	KD 39.90
ECSTATICA	DA 29.90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	E 19.90
FANTASY GENERAL	KD 29.90
FANTASY ATTACK	E 24.90
FIFA 95	DA 9.90
FIFA 96 (EA Classics)	KD 29.90
FLIGHT UNLIMITED	KD 35.90
FORMULA ONE GRAND PRIX 1 (PowerPlus)	DA 29.90
FX FIGHTER	DA 24.90
GABRIEL KNIGHT	KD 29.90
GABRIEL KNIGHT 2 INCL. LÖSUNG	KD 29.90
GENE MACHINE	KD 24.90
GENE WARS	KD 35.90
GOBLINS 1 & 2 (Sierra Originals)	KD 29.90
GOBLINS 3 (Sierra Originals)	KD 29.90
GOLDEN GATE KILLER (Softprice)	KD 24.90
GRAND PRIX MANAGER 2	KD 39.90
GUN PACK:	
HANSE DELUXE	KD 34.90
HIND - LIEBER ROT ALS TOD	KD 29.90
HUGO 3	KD 39.90
HYPERBLADE	KD 29.90
INCA COLLECTION 1-3	KD 39.90
INDYCAR RACING 2 / WIN 95, MAC	DA 29.90
JAGGED ALLIANCE INCL. LÖSUNGSBUCH	KD 29.90
JAGGED ALLIANCE 2 DEADLY GAMES	E 39.90
JAZZ JACKRABBIT	DA 29.90
KICK OFF 96	DA 29.90
KINGDOM OF MAGIC	KD 39.90
KING'S QUEST COLLECTION 1-6	E 39.90
KING'S QUEST 7	KD 34.90
KYRANDIA 2 HAND OF FATE (White Label)	DA 24.90
LANDS OF LORE (White Label)	DA 24.90
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION TEIL 1-6	E 29.90
LEMMINGS 3 ALL NEW WORLD	DA 29.90
LITTLE BIG ADVENTURE (EA Classics)	KD 29.90
MAGIC CARPET PLUS CLASSIC Incl. Data CD	KD 14.90
MAD TV 2	KD 39.90
MADE IN GERMANY COLLECTION	KD 19.90
MAGI*	KD 29.90
MAGIC CARPET 2 (EA Classics)	KD 29.90
MECHWARRIOR 2 (Softprice)	KD 29.90
MICRO MACHINES 2	KD 29.90
MIGHT & MAGIC 3-5	KD 29.90
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWUNDUNG	KD 29.90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	DA 29.90
NETWORK A4	KD 39.90
NHL 96 (EA CLASSICS)	KD 29.90
NORMALITY INCL. LÖSUNGSBUCH	E 29.90
NORTH & SOUTH	E 19.90

CD-ROM PREISHITS

PANZER GENERAL 2	DA	29.90
PATRIZIER	KD	34.90
PC GAMES CHEAT 2	DA	29.90
PGA TOUR GOLF 96 (EA CLASSICS)	KD	24.90
PIRATES GOLD (Power Plus)	KD	29.90
PITFALL - DAS MAYA ABENTEUER - WIN 95	KD	29.90
PLANER 2	KD	39.90
PLANER 2 MISSION CD	KD	29.90
PRIVATEER (EA CLASSICS)	DA	15.90
PRO PINBALL - THE WEB	DA	29.90
PUPPEN, PERLEN UND PISTOLEN	KD	24.90
PYST	KD	19.90
RACING PACK: F1 GP1 & FATAL RACING	KD	39.90
RAYMAN	DA	29.90
REBEL ASSAULT 1 MIT DT. UNTERTITELN	DA	35.90
RED BARON - SIERRA ORIGINALS-	DA	24.90
RETURN TO ZORK	DA	29.90
ROYAL FLUSH PINBALL	DA	9.90
RUSSELLSHEIM (Sierra Originals)	KD	24.90
SAGA OF ACES & MAUSMATTIE	E	9.90
SAM & MAX HIT THE ROAD (LucasArts)	KD	14.90
SCHLEICHFAHRT	KD	39.90
SECRETS OF THE LUXOR	KD	44.90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 97	DA	24.90
SHADOWCASTER	E	9.90
SHANGHAI 2 GREATEST MOMENTS	KD	29.90
SHANNARA INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39.90
SHATTERED STEEL	KD	49.90
SIM ANT CLASSIC	KD	34.90
SIM ISLE CLASSIC	KD	29.90
SIM TOWER / WIN 95	KD	39.90
SIM TOWN	KD	29.90
SIMON THE SORCERER	KD	29.90
SIMON THE SORCERER 2	KD	29.90
SPACE HULK	KD	9.90
SPACE HULK 2 - REV. O. T. BLOOD ANG.-	DA	29.90
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	E	29.90
SPEED RAGE	DA	29.90
STAR FIGHTER 3000	DA	29.90
STAR GENERAL / WIN 95	KD	29.90
STAR TREK FINAL UNITY	KD	29.90
STAR TREK DEEP SPACE NINE	E	29.90
STAR TREK VOYAGER	KD	35.90
STEEL PANTHERS 1	KD	29.90
STRIKE COMMANDER (EA CLASSICS)	DA	19.90
SYNDICATE WARS	KD	35.90
SYSTEM SHOCK CLASSIC	KD	9.90
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI	DA	35.90
TF X	KD	24.90
THE DIG	KD	49.90
THEME PARK (EA Classics)	KD	29.90
THE FIGHTER ENHANCED	KD	49.90
TILT	DA	24.90
TIME COMMANDO	KD	39.90
TIME GATE KNIGHTS CHASE	KD	19.90
TOSHINDEN	KD	29.90
TRACK ATTACK	KD	19.90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	29.90
TURRICAN 2	DA	29.90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN (Power Plus)	KD	29.90
ULTIMA 8 - PAGAN (EA CLASSICS)	KD	29.90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN)	KD	34.90
UNRAVY FIGHTER (EA Classics)	KD	29.90
VOLLAGS	KD	35.90
WARCRAFT - ORCS & HUMANS	KD	29.90
WARHAMMER - SHADOW O T HORNEED RAT	KD	29.90
WARWIND	KD	29.90
WEREWOLF (NovaLogic)	E	19.90
WING COMMANDER 2	DA	9.90
WING COMMANDER 3 (EA Classics)	KD	35.90
WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH	KD	24.90
WOODRUFF	KD	24.90
WORMS (SoftPica)	KD	29.90
X-COM TERROR FROM THE DEEP	KD	29.90
X-WING COLLECTORS EDITION	KD	35.90
"Z" SUPER BUNDLE INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	29.90
UND LOGITECH PILOT MAUS	KD	29.90

2. Als ich meinen Computer im September 1996 gekauft habe, wurde mir die „Hercules Terminator 3D“ empfohlen. Wird überhaupt einmal ein Spiel „S3 Virge“ unterstützen?

So, jetzt mache ich Schluß:
Andreas

1. Leider wäre es unlauterer Wettbewerb, wenn der Abonnent und der Prämienempfänger ein und die selbe Person sein dürften. Dies würde uns als versteckter Rabatt ausgelegt werden. Deshalb muß ein Freund, Bekannter oder Verwandter einen Abonnenten werben.

2. Die Zeiten sind hart, aber modern. Konnte die Hercules damals noch als prima 3D-Karte brillieren, wurde sie inzwischen vollständig abgehängt. Jeder, der in dieser Branche Voraussagen über sechs Monate hinweg macht, lügt zwangsläufig. Aus heutiger Sicht muß man sagen, daß 3Dfx sich als „Fast-schon-Standard“ durchgesetzt hat. Für den „S3 Virge“ wird die Luft dünn. Leider würde ich Deine Grafikkarte heute nur noch als gute 2D-Karte bezeichnen.

▼ ECHTZEIT-MANIA

Salve Rainer!

Ich bin noch nicht lange Leser der PC Games, trotzdem habe ich schon eine sehr gute Meinung von Euch. Doch nun komme ich zum eigentlichen Thema meines Briefes. Wie ich in den letzten Ausgaben eures Magazins feststellen konnte, hat der Erfolg von C&C eine wahre Flutwelle der Echtzeitstrategiespiele ausgelöst. Ich frage mich schon lange, ob es nicht wirklich verrückt von den Soft-

warehäusern ist, (fast) nur noch solche Spiele herzustellen, denn obwohl ich ein großer Fan dieses Genres bin, enttäuscht es mich, daß sich nicht ein paar Leute zusammensetzen können, um ein neues Spielkonzept zu erarbeiten. Klar, jeder will sich ein möglichst großes Stück vom Kuchen abschneiden, aber dabei geht langsam der Spielspaß flöten. Beispiel KKND: Man stellt drei verschiedene Arten von Missionstypen zusammen. Einmal muß man eine Basis aufbauen und den Gegner überrennen, manchmal muß der Spieler eine angeschlagene Basis verteidigen, und manchmal lautet der Befehl, mit limitierten Truppen ein Missionsziel zu erreichen. Kommt uns doch irgendwie bekannt vor, oder? Ferner editieren die Programmierer eine Handvoll Infanteristen, Fahrzeuge und Flugeinheiten mit nahezu gleichen Fähigkeiten wie die Einheiten von C&C. Nun schafft man eine mehr oder weniger phantasievolle Umgebung und hüllt das Ganze in eine „aufregende“ Story. Peng, fertig ist das Spiel. Mich würde dazu sehr Deine Meinung interessieren. Viel Spaß beim Kürzen und weiterhin alles Gute wünscht Dir:

Torben Nissen

Warum soll es in der Spielebranche anders sein als in anderen Branchen? Ist eine Musik-CD der Renner, kommen sofort unzählige Clones auf den Markt und keiner ärgert sich – sehr viele davon werden sogar gekauft. Wie ist es mit Videos? Genauso. Bücher? Sowieso. Autos? Auch kein Unterschied. Natürlich versucht jeder, an einem beliebten Produkt so lange mitzuverdienen, bis der Markt es endgültig nicht mehr sehen

kann. Offensichtlich muß es so sein. Nachzuahmen ist übrigens wesentlich einfacher, als etwas Neues zu finden. Ein komplett neues Spielprinzip zu finden stelle ich mir auch als die schwerste Übung überhaupt vor. Hier hilft es nicht, handwerklich etwas auf den Kasten zu haben – man muß kreativ sein. Jeder, der glaubt, es wäre so einfach, soll mal versuchen, sich ein Spiel auszudenken, das es noch nie

gab – er wird sich wundern! Und natürlich hat man bei einem neuen Spiel immer das Risiko, mit großem finanziellen Aufwand etwas zu schaffen, das der Kunde nicht mag. Nachahmung vermindert somit auch finanzielles Risiko. Und wenn wir wirklich nicht mehr bereit sind, den x-ten C&C-Ableger zu kaufen, werden sich die Firmen zwangsläufig etwas Neues einfallen lassen müssen.

Inserentenverzeichnis

Althoff	95
America Online	27
Ari Data	T897
Arizona	91
Bachler	63
Bomico	156
Call & Play	93
CDV	123
Compustore	T891
Computec Verlag	91, 97, 105, 145, 147, 153, T887, T891, T895
Computer Profis	44, 45
Cross	111
Digital Integration	135
Egmont Interactive	115
Eidos Interactive	25, 137, T903
Electronic Arts	133
Funsoft	20, 21, 107, 108, 109, 125
Game It!	99
Gruner & Jahr	129
GT Interactive	103
Joysoft	61
Koch Media	29
Media Point	113
MicroProse	139
Milchstraße Verlag	58, 149
MMC	97
Multimedia Soft	97
Neckermann	51
Okay Soft	95
PC Spezialist	13
Ravensburger	57
Sega	T893
Siemens	15
Sierra	32, 33
Software 2000	120, 121, T899, T901
Software Company	141
Software House	91
Topware	155
Virgin	2
Vogel Verlag	143
Wial	65

T = im Tips&Tricks-Teil

Kleinanzeigen in PC Games

Sie werden es sicherlich schon bemerkt haben: Seit einigen Ausgaben inden Sie die Kleinanzeigen bei PC GAMES auf der Cover-CD-ROM. Das hat für Sie gleich zwei Vorteile: Sie können jetzt gezielt nach einem gewünschten Programm oder einem Peripheriegerät suchen, und im Heft ist wieder mehr Platz für interessante Artikel. Die Teilnahmebedingungen haben sich hingegen nicht geändert: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Wir müssen aber davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkaktionen (der 100., der mir 10 Mark schickt, bekommt eine Diskette) und dubiose Kettenbriefe zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt! Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigtentext unter der Rubrik:

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ☐ in bar ☐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Anschrift

Datum

Ort

Unterschrift

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Private Kleinanzeigen in



COUPON

FÜR
PROGRAMMEINSENDUNGEN

KENNWORT:

PROGRAMMEINSENDUNG

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Hiermit erteile ich dem Computec Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, mein

- ☐ Cheatprogramm
- ☐ Spiel
- ☐ Level

(Name des Programms)

auf den Datenträgern des Computec Verlages zu veröffentlichen. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, daß ich der alleinige Rechteinhaber bin. Gleichzeitig bestätige ich, daß durch die Veröffentlichung keinerlei Rechte Dritter verletzt werden, z. B. aufgrund von Sounds, Musikstücken, Grafiken oder sonstigen Programmteilen, die im oder durch das Programm verwendet werden und von denen die Rechte bei Dritten liegen. Sofern zu einem späteren Zeitpunkt von mir die Rechte an Dritte abgegeben werden, informiere ich unverzüglich den Verlag.

In jedem Fall stelle ich den Verlag von Ansprüchen Dritter, die durch die Veröffentlichung entstehen, frei.

Datum, Unterschrift

9/97

FATAL RACING - VOLLVERSION

FATAL RACING

Macht unsere Straßen sicherer!

Blickt dem Tod lieber 30 Meter über dem Erdboden ins Auge... Mit Stunts, Sprüngen, Loopings und sogar Schrauben! Echte Arcade-Action auf dem PC. Benutzerfreundliches neues Interface. CD-Version mit Netzwerk-Option für 16 Spieler. SVGA-Modus. Die anderen Wagen sind computergesteuert und setzen alles daran, Euch am Siegen zu hindern! Prototypen von acht Superflitzern. True 3D. Virtuelle Kameraperspektiven. 16 riskante Rennstrecken. Geteilter Bildschirm für zwei Spieler. Schnell... ist gar kein Ausdruck!

■ **Technologie plus Tempo**
gleich Gefahr
■ **Fatal Racing gewinnen**
heißt überleben



Mit viel Schwung lassen sich die abenteuerlichsten Stunts fahren. Wer bremst, verliert!

FATAL RACING - VOLLVERSION

9/97

EINSENDUNGSHINWEISE TIPS & TRICKS

Damit die Rubrik Tips & Tricks in Zukunft noch größer und besser wird, möchten wir Sie bitten, bei der Einsendung von Ihren Spielehilfen die folgenden Ratschläge zu beachten:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Kurze Spieletips (sog. Kurztips) finden auch auf einer Postkarte ausreichend Platz. Das spart Ihnen Geld und uns unnötigen Aufwand.
3. Wenn Sie eine längere Komplettlösung anfertigen, so möchten wir Sie bitten, diese auf Diskette zu uns zu schicken. Das gewährleistet eine sehr viel schnellere Bearbeitung und erspart uns einige Nervenzusammenbrüche.
4. Karten und Skizzen sollten frei sein von überflüssigen Strichen und sich lediglich auf das Wesentliche konzentrieren. Die Bilder mit einem Zeichenprogramm zu erstellen und uns auf Diskette zuzuschicken, ist

häufig die beste Lösung. Wenn möglich, freuen wir uns auch über bereits im Grafikformat GIF, TIF oder PCX abgespeicherte Zeichnungen bzw. Screenshots zu Ihrem Tip.

5. Bei einer Veröffentlichung Ihres Cheats oder Ihrer Komplettlösung können Sie mit einem Betrag von bis zu 300 Mark rechnen. Ein Kurztipp wird meistens mit 20 bis 100 Mark honoriert, eine Komplettlösung mit 100 bis 300 Mark - abhängig von Qualität und Quantität.

6. Wenn Sie ein nützliches Cheatprogramm entwickelt haben, das Sie auch anderen Lesern zur Verfügung stellen möchten, so können Sie uns dieses auch zuschicken. Vielleicht findet sich noch ein Plätzchen auf unserer Cover-CD-ROM!

Natürlich freuen wir uns über jede Einsendung, auch wenn die aufgelisteten Ratschläge nicht genauestens befolgt wurden. Ihre Tips & Tricks zu den Spielen schicken Sie bitte an folgende Adresse:

Computec Verlag • Redaktion PC GAMES
Kennwort: TIPS & TRICKS • Roonstraße 21
90429 Nürnberg

9/97
PC Games CD-ROM

DEMOS

Atomic Bomberman (neue Demo)
Beasts and Bumbkins
Bag Tool
Comanche 3.0
Constructor
Dark Colony
Der Industriergigant
Extreme Assault (neue Demo)
Fallout
Imperialism
Little Big Adventure 2
Outpost 2: Divided Destiny
Pacific General
Quest for Glory 5: Dragon Fire
Warlords 3 - Reign of Heroes
X-Wing vs. TIE Fighter

UPDATES

Das Schwarze Auge 3 Patch #1 (deu)
Diablo V1.04 (eng)

HIGHLIGHTS:

Comanche 3.0

Dark Colony

SPECIALS

Earth 2140 V1.24 (deu)
Formel 1 Cyrix und 3DFX-Patch (eng)
Formel 1 Cyrix und Rendition-Patch (eng)
MDK Direct-3D-Patch für Win95 (deu)
MDK F2-Savegame-Patch für DOS (deu)
MDK F2-Savegame-Patch für Win95 (deu)
PC Games-Cheat Update 6/7-97
Theme Hospital Upgrade (eng)
Der Industriergigant V1.05 (deu)

AOL-Software V3.0
Direct-X 3.0
PC Games - Reportage
Shiny Benchmark
Tracks und Fahrzeuge für POD (Teil 1)
Starcraft-Competition

Bei technischen Problemen mit der Cover-CD-ROM und Reklamationen wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: 09 11/2872180

COUPON

FÜR
COMMAND & CONTACTKENNWORT:
COMMAND & CONTACT

Ich möchte ☐ teilnehmen ☐ ausscheiden
(bitte entsprechendes Kästchen ankreuzen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon

(Unterschrift)

Wenn „Teilnehmen“ angekreuzt wurde, bitte beachten:

Mit meiner Unterschrift erteile ich dem Computec Verlag die Erlaubnis, meine vollständige Adresse und Telefonnummer auf der Cover-CD-ROM der PC GAMES zu veröffentlichen. Wenn ich an dieser Aktion nicht länger teilnehmen möchte, teile ich dies dem Computec Verlag in schriftlicher Form mit.

Ich suche für folgende Spiele noch Mitspieler:

GRUSELIG GÜNSTIG!

SOUNDKARTEN

Soundblaster 16 Vibra, PnP	99,-
Soundblaster AWE 64, PnP	169,-
Typhoon 260Watt 3D Boxen	75,-

FESTPLATTEN

Fujitsu Picobird 1,7GB	339,-
IBM DAQA 2,1GB, 9ms	369,-
IBM DAQA 3,2GB, 9ms	409,-
IBM DAQA 4,3GB, 9ms	509,-
IBM DHEA 6,4GB Ultra DMA	929,-

CPU

Intel Pentium 133MHz	229,-
Intel Pentium 166MHz	349,-
Intel Pentium 166MHz, MMX	449,-
Intel Pentium 200MHz, MMX	689,-
AMD 5K86 P-166	199,-
AMD K6 200 MMX	579,-

MAINBOARDS

Asus P55T2P4, Intel 430HX, 512KB	275,-
Asus TX-97, Intel 430TX, 512KB	329,-
Gigabyte 586VX, Intel 430VX, 512KB	235,-
Gigabyte 586HX, Intel 430HX, 512KB	255,-

Zahlung per Vorkasse, Nachnahme oder Kreditkarte
Preise freibleibend inkl. MwSt. zzgl. Versand
Bestellannahme: Mo-Fr 10 - 12 Uhr und 14 - 18.30 Uhr
Bei Annahmeverweigerung DM 25,-

GRAFIKKARTEN

Matrox Mystique, 4MB	229,-
Diamond Monster 6D, 4MB	319,-
Herkules Terminator 3 Dx, 4MB	225,-
ATI 3D Xpress-PC2TV, 2MB	139,-

CD-ROM

Samsung, 12-fach	149,-
Mitsumi FX140, 16-fach	159,-
Lite On, 20-fach	169,-
TEAC CD-524 E, 24-fach	199,-

RAM

8MB PS/2 60ns / EDO	59,-
16MB PS/2 60ns / EDO	129,-
16MB SDRAM DIMM 12ns	155,-
32MB SDRAM DIMM 12ns	295,-

PREISHAMMER

AVM Fritz!card, ISDN	159,-
Big Tower, Design-Gehäuse	95,-
CD-Rohling Philips, Jew. Case	8,-
17" Monitor, 70 kHz, MPRII	725,-
Sidewinder 3D Joystick	85,-

ARIZONA im INTERNET
<http://www.arizona-hardware.de>

AKTUELLE TAGESPREISE AM TELEFON-
KOSTENLOSE GESAMTPREISLISTE

ARIZONA
HARDWARE COMPONENTS MARC WERNER

Vordere Straße 88 - 73266 Bissingen - Fon 07023-908812 - Fax 07023-908813

Fordern Sie noch heute unsere Mediadaten an!



COMPU

Roonstr. 21, 90429 Nürnberg
Tel.: 0911/28 72-140 (Frau Kaiser)
Fax: 0911/28 72-240

Deutschlands großer Fachverlag für
Computer- und Videospielmagazine

Softwarehouse
telefonische
Bestellannahme
0281 - 25922 &
0281 - 24985

BESTELLEN PER INTERNET !!!
BESUCHEN SIE UNSERE WEBSEITEN

<http://www.softwarehouse.globvill.de>
E-Mail: softwarehouse@globvill.de

3D Ultra Minigolf	DV	49,95	Harvest of Souls	DV	69,95
688i Hunter Killer	DV	74,95	Heroes of Might & Magic 2	DV	74,95
Atlantis	DV	74,95	Imperium Galactica	DV	74,95
Atomic Bomberman	DA	59,95	Independence Day	DV	74,95
Betrayal at Antara	DV x	79,95	Interstate '76	DV	69,95
Bundesliga Manager '97	DV	64,95	Jack Nicklaus Golf 4	DV	79,95
Comanche 3	DV	79,95	Jagged Alliance 2 Deadly Games	DV	74,95
Command & Conquer 2	DV	89,95	Jedi Knight (DF2)	EV x	74,95
Command & Conquer 2 Data	DV	29,95	Lands of Lore 2	DV x	89,95
Command & Conquer SVGA	DV	89,95	Little Big Adventure 2	DV	79,95
Conquest Earth	DV x	79,95	Lost Vikings 2	DA	64,95
Daggerfall	DV	74,95	Moto Racer	DV	79,95
Dark Reign	DV	89,95	Outlaws	DA	74,95
Demonworld	DV x	69,95	Pandemonium	DV	74,95
Der Industriegigant	DV	69,95	PGA Tour Pro	I.V.	
Descent to Undermountain	DV x	79,95	Power Chess	DV	89,95
Diablo	DA	69,95	Pro Pinball - Timeshock	DA	64,95
Dominion	DV x	74,95	Resident Evil	DV	74,95
Dragon Dice	DV	74,95	Sean Dundee World Cup Soccer	DV	69,95
Dungeon Keeper	DV	74,95	Star Trek Generations	DV	79,95
Earth 2140	DV	49,95	Starfleet Academy	DV x	69,95
Ecstasica 2	DV	74,95	The Last Express	DV	79,95
Extreme Assault	DV	69,95	Theme Hospital	DV	74,95
Fallout	DV	69,95	Trash IT	DV	79,95
Fifa Soccer Manager	DV	69,95	UEFA Championship League	DV	69,95
Floyd	DV x	74,95	WET - The sexy Empire	DV	69,95
Formel 1	DV	89,95	Wipeout 2097	DV x	74,95
Formula Karts	DV	69,95	World Wide Soccer	DV	74,95
Guts 'n' Garters	DV x	69,95	X-Com: Apocalypse	DV x	I.V.
Hattrick WINS!	DV	69,95	X-Wing vs. Tie Fighter	DA	74,95

Versandbedingungen: Vorkasse 6,90DM pro Paket (Euroscheck)
Ab 250,-DM Softwarewert Portofrei
Versandkosten per Nachnahme 10,50 DM + NN Gebühr
Wir berechnen 20,-DM Aufwandspauschale bei annahmeverweigerter Lieferung

Händleranfragen
erwünscht!

Diese Anzeige beinhaltet
nur einen kleinen Auszug aus
unserem Gesamtortiment !!!
Fordern Sie noch heute
unsere kostenlose
Gesamtpreisliste an !!!

Wir führen außerdem:
• Sony Playstation
• Nintendo 64
• Lösungsbücher
• PC-Hardware
• Joysticks
• Lernsoftware

Wir beraten Sie gern !!!

weitere Ladentokale:

Gasthausstraße 12
47533 Kleve

Süringstraße 44
48653 Coesfeld

Softwarehouse Versandhandel

Ladenlokal:
Dudelpassage (Direkt in der Innenstadt)
Auf dem Dudel 8 • 46483 Wesel
Fax: 0281 - 23493



Deutsche Version x 79,95 DM

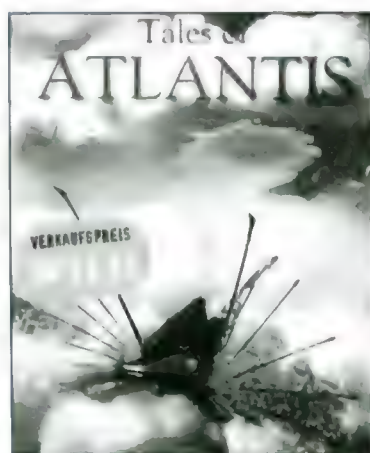
Jetzt
bestellen!



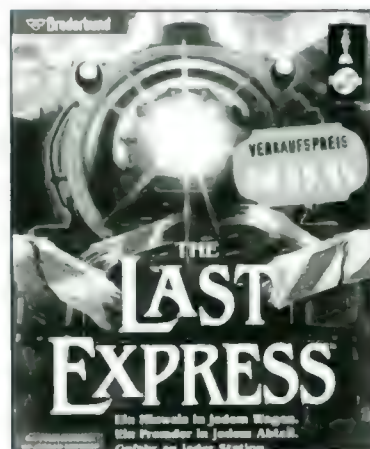
Deutsche Version 74,95 DM

DV = komplett deutsch - DA = deutsche Anleitung
EV = englische Version - i.V. = in Vorbereitung
Irrtümer vorbehalten, Angebote solange Vorrat reicht
x = Spiel war bei Anzeigendruck noch nicht erhältlich

CHARTS



Trifft den Geschmack der Myst-Fans: Cryos Grafikadventure Atlantis.



Das Thema „Mord im Orient Express“ hievte T.L.E. auf Platz 16.

KAUFHOF + Herten

ZWEI STARKE PARTNER DER KAUFHOF-GRUPPE

TOP TWENTY

CD-ROM SPIELE

Platz	Titel	Entwickler
1	Dungeon Keeper	Bullfrog
2	C&C 2 - Gegenangriff	Westwood Studios
3	Earth 2140	TopWare
4	C&C 2 - Alarmstufe Rot	Westwood Studios
5	F1 Grand Prix 2	MicroProse
6	Need for Speed 2	Electronic Arts
7	Der Industriegigant	JoWood
8	Comanche 3.0	Nova Logic
9	Atlantis	Cryo
10	Outlaws	Lucas Arts
11	Siedler II + Mission Disk	Blue Byte
12	X-Wing vs. TIE Fighter	Lucas Arts
13	Diablo	Blizzard
14	FIFA Soccer Manager	EA Sports
15	Star Trek Generations	MicroProse
16	Moto Racer	Delphine Software/EA
17	Last Express	Broderbund
18	Extreme Assault	Blue Byte
19	Carmageddon	Stainless Software
20	Imperium Galactica	GT Interactive

Preisliste
anfordern!
kostenlos u.
unverbindlich.

Call & Play Software-Versand

Nur in **Wesel**
46485
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!

Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



**Top
Titel!**

**X-COM:
Apocalypse**

Deutsche
Version

DM 74,99

CD-ROM

4-4-2 Fußball	DV x59,99
3D Ultra Minigolf	DA 49,99
688 Hunter Killer	DV 76,99
Adidas Power Soccer	DA 72,99
Adventure of Lomax	DA 59,99
Agent Armstrong	DV x72,99
AH64 Gold Edition	DV 79,99
Air Warrior II	DV 84,99
Amber u. Lösung	DV 47,99
Armored Fist 2	DV x64,99
Anstoss 2	DV x74,99
Ark of Time	DV 69,99
Asterix & Obelix	DV 49,99
A.T.F. Gold Edition	DV 84,99
Atlantis	DV 76,99
Atomic Bomberman	DA 59,99

CD-ROM

Gr. Schlachten d. Welt	DV 84,99
Amerika 1861-1865	DV 79,99
Schlacht u. Gettysburg	DV 79,99
Schlacht u. Waterloo	DV 79,99
Schlacht i. d. Ardenen	DV 79,99
GT97	DV 59,99
Guit 's 'N' Garters	DV 79,99
Harvest of Souls	DV 69,99
Hattrick Wins	DV x69,99
Have a Nice Day	DV 59,99
HeliCops	DA 49,99
Heroes o. M. & Magic 2DV	74,99
Holiday Island	DV 69,99
Holiday Island DATA	DV 19,99
Hugo 3	DV 39,99
Hugo 4	DV 59,99

Bestell-Telefon:

Tel.: (02 81) 9 52 98-0

Fax: (02 81) 9 52 98-10

Banzai Bugs	DV 57,99
Baphomets Fluch	DV 69,99
Baphomets Fluch 2	DV 74,99
Battle Sport	DA x49,99
Bazooka Sue	DV 79,99
Betrayal in Antara	DV x79,99
Bling Edition	DV 44,99
Birthing	DV x69,99
Bleib 2	DV 51,99
Bundesliga Manager 97	DV 64,99
Carnageddon	DV 69,99
Cesar 2 - Wind.95	DV 54,99
Civilization 2	DV 59,99
Civilization 2 DATA	DV 39,99
Comanche 3.0	DV 76,99
Comm & Con. 1 SVGA	DV 79,99
Comm. & Conquer 2	DV 79,99
C&C 2 Ausnahmezust.	DV 29,99
C&C 2 Vernetzungsschlag	DV x27,99
Conquest Earth	DV 84,99
Creatures Mission-CD	DV 24,99
D-Info 97	DV 39,99
Darklight Conflict	DV 76,99
Daytona USA	DV 69,99
Demonworld	DV x69,99
Delirium	DA x74,99
Der Industriegigant	DV 69,99
Descent 1 Undermount	DV x79,99
Destruction Derby 2	DV 74,99
Diablo	DA 69,99
Die Fugger 2	DV 49,99
Die Siedler 2	DV 64,99
Die Siedler 2 Miss. CD	DV 29,99
- Übersiedler	DV 24,99
Discworld 2	DV 79,99
Domination	DV x74,99
Dragon Dice	DA 74,99
Dragonheart	DV x69,99
Dschungelflipper	DV 39,99
Dungeon Keeper	DV 76,99
Earth 2140	DV 34,99
Ecstasica 2	DV 79,99
Elisabeth 1	DV 69,99
Evidence	DV 79,99
Exhumed	DA 74,99
Extreme Assault	DV 69,99
F1 Manager	DV 69,99
F22 Lightning 2	DV 79,99
Fallen Heaven	DV 84,99
Fallout	DV x74,99
Fifa Soccer 97	DV 59,99
Fifa Soccer Manager	DV 69,99

Hunter Killer	DV 76,99
Hypertide	DV 79,99
IM 1 A2 Abrams	DV 79,99
Imperium Galactica	DV 79,99
Independence Day	DV 57,99
Interstate 76	DV 69,99
Iron & Blood	DV x74,99
Isnogud	DA 49,99
Jack Nicklas 4 Golf	DA 76,99
Jagged Alliance 2	DV 74,99
James Bond Collection	DV 59,99
Jedi Knight	EV x79,99
KKND	DV 59,99
Kais Photo SOAP	DV 89,99
Koala Lumpur	DV 59,99
Larry 7	DV 79,99
Lands of Lore 2	DV x89,99
Last Express	DV 76,99
Links LS	DA 89,99
Links LS Course Coll. 1	DA 54,99
Links LS Course Coll. 2	DA 54,99
Links LS Course Coll. 3	DA 54,99
Little Big Adventure 2	DV 14,99
Lords of Realms 2	DV 79,99
Lords of Realms 2 Data	DV 24,99
Lost Vikings 2	DV 67,99
Magic-Zusammenk.	DV 74,99
Marble Drop	DV 39,99
Mass Destruction	DA 59,99
Master of Orion II	DV 79,99
M.A.X.	DV 44,99
M.D.K.	DV 74,99
Mechwarrior 3/Mechen.	DV 79,99
Mega Pack 7	DA 84,99
Monopoly	DV 54,99
Monster Trucks	DA 72,99
Moto Racer - Win95	DV 76,99
Nascar Racing 2	DA 77,99
NBA Jam extreme	DA 69,99
NBA Live 97	DV 59,99
Need for Speed 2	DV 76,99
Nemesis	DV 74,99
NHL Hockey 97	DV 59,99
Outlaw	DA 74,99
Pandemonium	DA 69,99
Pandora Akte	DV 74,99
Panzer Dragoon	DV 69,99
PC Games Cheater 2	DV 24,99
Perfect Weapon	DV 76,99
PGA Tour Pro	DA 69,99
Phantasmagoria 2	DV 79,99
Pinball 97	DA 54,99
POD	DV 74,99

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

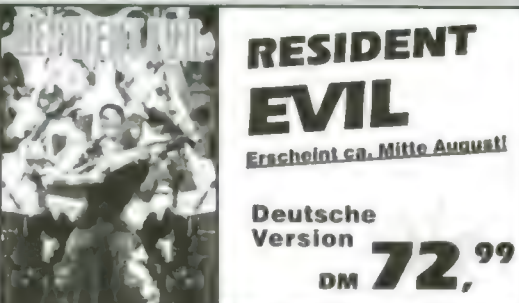
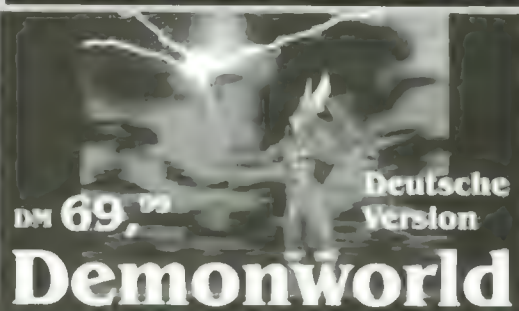
Flip Out	DA 49,99
Flottenmanöver	DV 59,99
Floyd	DV x79,99
Flying Corps	DV 79,99
Formel 1 - Psychosis	DV 82,99
Formula Cart	DA 72,99
Formula One Gr. Prix 2	DV 79,99
G-Nome	DV 69,99
Gex	DA 64,99

Police Quest SWAT	DA 69,99
Power Chess	DV 89,99
Print Artist 4.0	DV 39,99
Privateer 2: Darkening	DV 54,99
Pro Pinball-Timeshock	DA 69,99
Puzzle Bobble	DA 39,99
Railay Racing 97	DV 69,99
Railay Racing 97 Data	DA 29,99
Realms of the Haunting	DV 79,99

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Spielwert portofreier Versand.

Vorkasse DM 6,90 pro Paket Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

Unsere Hit's!



Rebel Assault II	DV 49,99
Red Baron 2	DV 14,99
Resident Evil	DV 72,99
Risiko	DV 59,99
Saga of Aces	DA 49,99
Scarab - Win95	DA 69,99
Serment	DA x72,99
Sega Rallye	DV 69,99
Sherlock Holmes 2	DV 76,99
Silent Hunter	DV 69,99
Silent Hunter Data	DV 29,99
Sim City 2000 Collection	DV 84,99
Sim City 2000/Netzwerk	DV 84,99
Sim Copter	DV 74,99
Sim Gopher	DV 72,99
Sim Park	DV 59,99
Slam n Jam	DA 49,99
Slam Tilt - Flipper	DA 49,99
Slam n Jam + Knuckles	DA 49,99
Speedster	DA 64,99
SSI Tom Clancy	DA 49,99
Stadt d. verl. Kinder	DV 72,99
Star Trek Borg	DV x79,99
Star Trek Generation	EV 49,99
Star Trek Generation	DV 74,99
Steel Panther 2	DV 69,99
Terradice	DV 74,99
Test Drive Off Road	DA 54,99

T.P. Alley Bowling	DA 69,99
The Dig	DV 49,99
Theme Hospital	DV 76,99
The Intruder	DV 49,99
Tie Fighter	DV 49,99
Time Laps	DV 69,99
Time Warrior	DV 59,99
Titanic	DV x69,99
Tomb Raider	DV 64,99
UEFA Cham.Lea. 96/97	DV 67,99
US-Navy Fighter 97	DV 82,99
Vermeyr	DV 59,99
Voodoo Kid	DV x69,99
Warcraft 2 + Data/Edit.	DV 79,99
WET-S. Empire	DV 74,99
WWF i. y House	DA 69,99
X-Car	DA x72,99
X-Com: Apocalypse	DA 74,99
X-Wing vs Tie Fighter	DA 74,99
Yathzee	DV 39,99
Zombievillie	DA x72,99
Zorck Nemesis Edition	DV 79,99

Angebote solange Vorrat reicht

3D Ultra Pinball	DA 34,99
7th Guest	DA 19,99
A-Train	DA 19,99

Angebote: (Fortsetzung)

Aces over Europe	DV 19,99
Aces o. t. Deep	DV 34,99
Across the Rhine	DV 24,99
Albion	DV 29,99
Alien Trilogy	DV 39,99
Ancient Empires	DV 34,99
Ascendancy	DV 29,99
Bad Mojo	DV 24,99
Battle Bugs	DV 29,99
Battle Isle 3 u. Lösung	DV 39,99
Beneath t. Steel Sky	DV 19,99
Betrayal at Krondor	DV 19,99
Bleib 1	DA 24,99
Blue Byte Collection	DV 39,99
- Siedler 1	
- History Line 14-18	
- Battle Team 2	
Buried in Time	DV 24,99
Carrier Strike Force	DV 24,99
Civilization 1	DV 24,99
Civil War General	DV 34,99
Colonization	DV 24,99
Comanche 1.0 + DATA	DV 39,99
Conqueror A.D. 1086	DV 29,99
Conquest Deluxe	DV 34,99
Creature Shock	DV 19,99
Crusader No Regret	DV 39,99
Cyberia 1	DV 24,99
Das Gewehr: Age o. Rifles	DV 29,99
Das schwarze Auge 3	DV 29,99
Dawn Patrol	DV 24,99
Deadalus Encounter	DV 24,99
Der Meister	DV 19,99
Der Patrizier	DV 34,99
Descent 1	DA 24,99
Descent 2	DA 34,99
Destruction Derby	DA 24,99
Discworld	DV 24,99
Down t. i. Dumps	DV 39,99
Dungeon Master 2	DV 24,99
Ecstasica	DA 24,99
Earth Siege 1	DV 19,99
Earth Siege 2	DV 34,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV 39,99
Earthworm Jim Teil 1	DV 29,99
Fantasy General	DV 29,99
Fifa Soccer 96	DV 29,99
Flashback	DV 24,99
Frankenstein 1.0 o. t. M	DV 24,99
Freddy Pharkas	DV 19,99
Fritz 4 Schach	DV 39,99
Gene Maschine	DV 19,99
Gene Wars	DV 39,99
Goblins Teil 1 + 2	DV 19,99
Goblins Teil 3	DV 19,99
Goblins 4/Woodruff	DV 19,99
Golden Gate Killer	DV 24,99
Grand Prix Manager II	DV 39,99
Hansel Expedition	DV 34,99
Hugo 3	DV 39,99
Incredible Maschine 1	DV 19,99
Indy Car Racing 2	DA 34,99
Kings Quest 7	DV 19,99
Lands of Lore	DV 19,99
Larry 6	DV 19,99
Last Dynasty	DV 19,99
Legend Kyrandia 2	DV 19,99
Legend Kyrandia 3	DV 19,99
Lemmings 1-3	DA 24,99
Lost Eden	DV 19,99
M.A.X.	DV 44,99
Magic Carpet 2	DV 29,99
Mechwarrior 2 / Win95	DV 29,99
Mega Race 2	DV 29,99
Mephisto Schach 2.0	DV 24,99
Might & Magic 3-5	DV 39,99
Mission Force Cyber	DV 29,99
Necrodome	DV 29,99
NHL Hockey 96	DV 29,99
Nascar Rac. + Track Pa	DA 14,99
Outpost 1.5	DV 19,99
Pirates Gold	DV 24,99
Pitfall	DV 29,99
Police Quest 4	DV 19,99
Pro Pinball the Web	DA 29,99
Psycho Pinball	DA 29,99
Puppen, Perlen und	DV 19,99
Ran Soccer	DV 29,99
Rayman	DV 34,99
Rebel Assault 1	DV 29,99
Red Baron 1	DV 19,99
Riddle of Master LU	DV 24,99

Angebote: (Fortsetzung)

Schleichfahrt	DV 39,99
Sensible World o. Soccer	DA 19,99
Shanghai Gr. Moments	DV 24,99
Shattered Steel	DA 34,99
Shivers	DV 19,99
Silent Thunder	DV 34,99
Sim Ant	DA 19,99
Sim City Enhanced	DV 19,99
Sim Earth	DA 19,99
Sim Farm	DA 19,99
Sim Life	DA 19,99
Sim Tower	DV 39,99
Sim Town	DV 39,99
Simon the Sorcerer 1	DV 29,99
Simon the Sorcerer 2	DV 29,99
Space Hulk 1	DV 9,99
Space Hulk 2	DA 39,99
Space Quest 6	DV 19,99
Star General	DV 29,99
Star Trek 1	DV 24,99
Star Trek 2	DV 24,99
Star Trek 3/Next Gen.	DV 24,99
Stonekeep	DV 39,99
Syndicate 2 Wars	DV 39,99
TFX 2000	DV 39,99
Tilt	DV 19,99
Time Commando	DV 39,99
To Shin Den	DV 29,99
Torins Passage	DV 19,99
Top Gun: Fire at Will	DV 24,99
Transp. Tycoon	DV 24,99
U.F.O.	DV 24,99
U.S. Navy Fighter	DV 29,99
Ultima 8	DV 29,99
Urban Runner	DV 34,99
Virtua Pool	DA 24,99
Vollgas	DV 29,99
War Wind	DV 29,99
Warcraft 1	DA 24,99
Warcraft 2	DV 49,99
Warhammer	DV 29,99
Wing Commander 3	DV 34,99
WipeOut	DA 24,99
Worms	DV 29,99
X-Com Terror of t. Deep	DV 24,99
X-Wing Compilation	DV 29,99

Wir führen Spiele u. Zubehör für Sony PlayStation

Zubehör

Orchid Righteous 3D	309,99
Matrox Mystique 4MB	299,99
Alfa Twin Umschaltbox	34,99
Microsoft Sidewinder	59,99
GamePad	59,99
Gravis Joystick Analog Pro	44,99
Gravis Game Pad Pro	49,99
Gravis Joyst. Blackhawk	59,99
Gravis Firebird 2	119,99

Gravis Gripp Pad System
enthält 4-Player Game
Interface und 2 Pads
mit je 8 Button deutsch 139,99
Logitech Joyst. Wamor 129,99
Thrustmaster Lenrad T2
incl. Gas u. Bremse 219,99
Thrustmaster Grand Prix 1-Lenrad
**preiswerte Variante des
Formula T2 - Die Fußpedale
werden durch zwei Hebel am
Lenkrad ersetzt! 169,99**

Probleme?

Sie haben Probleme mit der
Installation Ihrer Software? Kein
Problem, denn wir lassen
UNSERE KUNDEN nicht im Regen
stehen! Insider wissen, bei
Konfigurationsproblemen
Call&Play HOTLINE anrufen und
nach "Frank Klein" fragen.
Probieren Sie es doch einfach
mal aus!
**Hotline 02 81-9 52 98-0
ab 15.00 Uhr**

DV = Spiel und Anleitung deutsch DA = Anleitung deutsch EV = voll englisch
V = in Vorbereitung x = Spiel war bei Redaktionsschluss noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Anstoß 2 (Ascaron), World Wide Soccer (Sega) und Little Big Adventure 2 (Adeline) – so lauten die drei Neuzugänge in unserer Ranking-Liste, in der wir die besten PC-Spiele in den jeweiligen Genres auflisten. Betroffen sind die Rubriken Strategie/Wirtschaft, Sportspiel und Action-Adventure.

Adventures/Rollenspiele

Interactive Movie

Gabriel Knight 2	Sierra	2/96
------------------	--------	------

Klassisches Adventure

Baphomet's Fluch	Virgin	10/96
Das Rätsel des Master Lu	Sanctuary Woods	5/96
Day of the Tentacle	LucasArts	7/93
Indiana Jones 4	LucasArts	10/92
Monkey Island 2	LucasArts	
Simon the Sorcerer 2	AdventureSoft	9/95
The Dig	LucasArts	1/96
Zork: Nemesis	Activision	6/96

Rollenspiel

Das Schwarze Auge 2	Attic	7/94
Stonekeep	Interplay	1/96
Ultima 8: Pagan	Origin	5/94
Ultima Underworld 1+2	Origin	10/93

Strategie/Wirtschaft

Rundenbasiert

Ascendancy	The Logic Factory	10/95
Battle Isle 3	Blue Byte	10/95
Civilization 2	MicroProse	5/96
Colonization	MicroProse	11/94
Jagged Alliance 2	Sir-Tech	11/96
Master of Orion 2	MicroProse	11/96

Echtzeit

C&C (SVGA/Win95)	Westwood Studios	5/97
C&C 2 Alarmstufe Rot	Westwood Studios	12/96
Dungeon Keeper	Bullfrog	7/97
WarCraft 2	Blizzard	2/96
Z	Warner Interactive	8/96

Wirtschaft („Aufbau-Spiele“)

Die Siedler 2	Blue Byte	6/96
SimCity 2000	Maxis	3/94
Theme Park	Bullfrog	9/94
Transport Tycoon	MicroProse	12/94

Management

Anstoß 2	Ascaron	9/97
Bundesliga Manager 97 V 1.30	Software 2000	3/97
Capitalism	Interactive Magic	12/95
F1 Manager 96	Software 2000	5/96
Hattrick	Ikarion	7/95

Sportspiele

Fußball

FIFA Soccer 97	Electronic Arts	1/97
UEFA Champions League '97	Krisalis	6/97
World Wide Soccer	Sega	9/97

Basketball

NBA Live 97	Electronic Arts	3/97
-------------	-----------------	------

Golf

Links LS	Access	10/96
PGA Tour Golf 96	Electronic Arts	12/95

Football

John Madden Football 97	Electronic Arts	12/96
-------------------------	-----------------	-------

Baseball

Hardball 5	Accolade	
------------	----------	--

Rugby

EA Rugby	Electronic Arts	9/95
----------	-----------------	------

Billard

Virtual Pool	Interplay	7/95
Virtual Snooker	Interplay	5/96

Eishockey

NHL Hockey 97	Electronic Arts	12/96
---------------	-----------------	-------

Simulationen

Rennsport

Grand Prix 2	MicroProse	4/96
Indy Car Racing 2	Virgin	1/96
NASCAR Racing	Virgin	2/95

U-Boot

Command: Aces of the Deep	Sierra	1/96
Fast Attack	Sierra	5/96

Kampfflugzeug

Flying Corps	empire	3/97
Strike Commander	Origin	7/93
TFX 2: EF 2000	Ocean	1/96

Zivile Luftfahrt

Flight Unlimited	Looking Glass	7/95
------------------	---------------	------

Helikopter

AH-64 D Longbow	Origin	7/96
Apache Longbow	Interactive Magic	10/95
Comanche 3	Novalogic	5/97
Das Hexagon-Kartell	Ascaron	1/97
Hind	Digital Integration	9/96

Panzer

Armored Fist	NovaLogic	1/95
--------------	-----------	------

Action

Rennspiel

Bleifuß 2	Virgin	11/96
Formel 1	Psygnosis	5/97
Have a N.I.C.E Day	Magic Bytes	2/97
Moto Racer	Electronic Arts	6/97
Sega Rally	Sega	2/97
The Need for Speed	Electronic Arts	1/96

Beat 'em Up

Virtua Fighter PC	Sega	8/96
--------------------------	-------------	-------------

Jump&Run

Earthworm Jim 1	Activision	3/96
Earthworm Jim 1+2	Rainbow Arts	4/96
Pandemonium!	Crystal Dynamics	6/97
Pitfall: The Mayan Adventure	Activision	11/95
Rayman	Ubi Soft	1/96

Flipper

Pro Pinball: The Web	empire	1/96
Tilt	Virgin	3/96

Action-Adventure/-Rollenspiel

Crusader: No Remorse	Origin	12/95
Little Big Adventure 2	Electronic Arts	9/97
Diablo	Blizzard	2/97

3D-Action

Descent 2	Interplay	5/96
Interstate '76	Activision	6/97
Magic Carpet 2	Bullfrog	11/95
MDK	Shiny	4/97
MechWarrior 2: Mercenaries	Activision	12/96
System Shock	Origin	11/94
Terminator: SkyNET	Bethesda Softworks	2/97
Terra Nova	Looking Glass	5/96
Tomb Raider	CORE Design	1/97

SciFi Action

Extreme Assault	Blue Byte	6/97
Privateer 2	Origin	12/96
Schleichfahrt	Blue Byte	12/96
TIE Fighter	LucasArts	9/94
Wing Commander 3	Origin	2/95
Wing Commander 4	Origin	4/96

Shoot 'em Up

Rebel Assault 2	LucasArts	1/96
Panzer Dragoon	Sega	2/97

[illegible]

Lutz Althoff
Computerspiele
Marker Breite 38
34497 Korbach

e-Mail: Althoff.6 ompa 1-Online.de

BTX: Althoff#

TEL : 05631-913191

FAX : 05631-913192

Preisliste kostenlos Versand im Sicherheitskarton

PC - Spiele CD - Rom:

3D11 Mira Minigolf	D 49,99
668i Hunter Killer	D 74,99
Adidas Power Soccer*	H 75,99
Agent Armstrong*	D 73,99
Anstoss 2*	D 69,99
Atlantis	H 74,99
Beast Wars*	D 72,99
Betravayal in Antara*	D 79,99
Betravayal in Antara	E 89,99
Birthright*	D 67,99
Blade Runner*	D 84,99
Bleifuß 2	D 57,99
Carmageddon	D 67,99
C&C Conquer SVGA	D 83,99
C&C Conquer 2	E 79,99
C&C2: Gegenangriff	D 29,99
C&C 2:Eins.entschei.*	D 39,99
C&C2 Mission CD 2*	D 29,99
C&C2 Counterstrike	E 32,99
Comanche 3.0	D 69,99
Conquest Earth*	D Anfr.
Constructor*	a Anfr.
Daggerfall	E 69,99
Dark Hermetic Order*	H 74,99
Dark Reign*	D 81,99
Daytona USA Deluxe*	D 72,99
Demomworld*	D 68,99
Der Industrie gigant	D 67,99
Dhablo	H 76,99
Die Siedler 2	D 69,99
Mission CD	D 31,99
D- Info 97	D 39,99
Discworld 2	D 76,99
Dissolution of Eternity	H 49,99
Dominion*	D 79,99
Dreamteam 97*	D Anfr.
DSE Golf	D 49,99
Dungeon Keeper	D 74,99
Dungeon Keeper	E 84,99
Earth 2140	D 41,99
Ecstasia 2	D 75,99
Exhumed	E 76,99
Extreme Assault	D 71,99

F16 Fighting Falcon	H 63,99
FIFA Soccer Manager	D 69,99
Floyd*	D 69,99
Formula Kartis	H 69,99
Formel 1	D 79,99
Große Schlachten Coll	H 79,99
Guts 'N' Garters*	D 67,99
Harvest of Souls	D 67,99
Hattrick Wins*	D 69,99
Have a N.I.C.E. day	D 59,99
Track Pack*	D Anfr.
Heroclix M&M Magic 2	E 79,99
- Mission CD	E 64,99
Hexen 2*	E Anfr.
Imperium Galactica	D 73,99
Independence Day	D 59,99
Interstate 76	D 72,99
Jack Nicklaus 4	H 74,99
Jagged Alliance 2	D 79,99
Jedi Knights*	E 72,99
K&N1	D 61,99
Lands of Lore 2*	D 72,99
Little Big Adventure 2*	D 49,99
Lomax	H 64,99
Lords of the Realm 2	D 78,99
Expansion Pack*	D 25,99
Lost Vikings 2	D 67,99
Lucas Arts 10 Advent	D 54,99
Magix Music Maker	D 69,99
Magix Music Studio	D 69,99
M1 A2 Abrams	D 87,99
Magic the Gathering	D Anfr.
M.D.K.	D 74,99
Master of Orion 2	D 79,99
Monkey Island 3*	H Anfr.
Monopoly Star Wars*	D 73,99
Monster Truck Madn	H 76,99
Monster Trucks*	D 74,99
Moto Racer	D 74,99
NBA Hangtime*	H 73,99
Need for Speed 2	D 69,99
Nemesis	D 73,99
NHL Open Ice*	H 73,99
Outlaws	H 73,99
Pandemonium	D 73,99

Perfect Weapon*	D 74,99
PGA Tour Pro	H 67,99
Phantasmagoria 2*	D 69,99
P.O.D.-Planet of death	D 69,99
Private Eve*	D 72,99
ProPinball Timeshock	D 69,99
R Racing X-tra Street	D 31,99
Rayman's World*	D 49,99
Rebellion*	H Anfr.
Rebel Moon Rising*	H 74,99
Red Baron 2*	D 79,99
Red Neck Rampage	H 73,99
Resident Evil*	D 79,99
R.I.O.T.	D 61,99
Sabre Ace*	D 72,99
S DundeeW CI Footh	D 59,99
Scourge of Armagon	H 49,99
Shadow Warrior*	E Anfr.
Sim City 2000 NetzW	D 87,99
Sim City 3000*	D Anfr.
Sim Copter	D 72,99
Space Bar*	H 69,99
Star Command*	D 74,99
Stargunner*	H Anfr.
Stars!	H 65,99
Star Trek Borg	E 54,99
Star Trek Generations	D 79,99
Theme Hospital	D 74,99
Tiger Shark*	H 74,99
Time Warriors	D 59,99
Titanic*	D 69,99
Tomb Raider	D 69,99
Trash It!	D 33,99
UEFA Champ Lea 97	D 67,99
Ultima Online*	E 74,99
US Navy Fighters 97	D 79,99
Vermeer	D 54,99
Virtua Fighter 2 PC*	H 72,99
Wages of War	E 54,99
Wet - the sexy empire	D 74,99
Wipeout 2097	D 74,99
Worldwide Soccer 97*	D 72,99
X-Com 3*	D Anfr.
X-Wing vs.Tie Fighter	H 73,99
Yoda Stories*	H 33,99
Zork Legacy Edition	D 79,99

Wir führen noch viele andere Spiele
Soundkarten, Joysticks u. Lösungen.
Auch Sims PSX u. Nintendo 64

So erreichen Sie uns:

Anschrift

CompuTec Verlag
Redaktion PC Games
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Anschrift des Abo-Service:

CompuTec Verlag
Abo-Service
Postfach
90327 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:

0911/2872-150

Anschrift für Reklamationen:

Bitte verwenden Sie den Coupon im Bonusheft.
e-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christian Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure: (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Boravsky

Bildredaktion:
Richard Schöller

Textkorrektur: Margit Koch

Redaktion Deutschland:
Petra Mauröder, Rainer Rosshirt,
Harald Wagner, Florian Stangl

Redaktion USA:
Markus Krichel, Longmont, Colorado

Redaktionsassistent:
Michael Erlwein, Jürgen Melzer

Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Oliver Schneider, Hans Strobel

Titelgestaltung:
Simon Schmid

Titel:
© Ubi Soft

Werbeleiter:
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter: Michael Schraut

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Abonnement:
PC Games kostet im Jahres-Abo mit CD-ROM DM 108,- und mit Vollversion DM 204,-

Manuskripte und Programme

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Anzeigenverkauf:

CompuTec Medienagentur GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefax: 09 11/2872-240

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat,
Wolfgang Menne

Disposition:
Tanja Kaiser

CompuTec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax: 0203/30511-555

Anzeigenverkauf:
Thomas Kammer, Oliver Diemers,
Thomas Diel

Disposition:
Gisela Borsch

verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 10 vom 1.5.1997

Urheberrecht Text

Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Urheberrecht Coverdisk und CD-ROM

Alle auf der PC Games Coverdisk und CD-ROM veröffentlichten Programme sind urheberrechtlich geschützt. Kopieren oder gewerbliche Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlags. Der Verlag übernimmt keinerlei Haftung für evtl. auftretende Kosten oder Schäden. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf CD-ROM oder Diskette enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlags dar, sondern sind Eigentum anderer Hersteller. Die Benutzung und Installation der Programme geschieht auf eigene Gefahr.

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des CompuTec Verlags bei.

Hotlines

● Acclaim 02 11-5 23 32 22	24 Stunden am Tag	http://www.acclaimnation.com
● Activision 0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	http://www.activision.com
● Art Department 02 34-9 32 05 50	Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	-
● Ascaron 0 52 41-96 69 33	Mo-Fr 14 ⁰⁰ -17 ⁰⁰	http://www.ascaron.com
● Attic 0 74 31-5 43 23	Mo-Fr 8 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	-
● Blue Byte 02 08-4 50 88 88	Mo-Do 15 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ , Fr 15 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	http://www.bluebyte.de
● BMG Interactive 01 80-530 45 25	Mo-Fr 10 ⁰⁰ -17 ⁰⁰	http://www.bmginteractive.de
● Bomco 0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	http://www.bomco.de
● Capstone 0 40-39 11 13	Mo-Do 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	-
● Disney Interactive 0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	http://www.disney.com
● EF Multimedia 0 52 41-97 19 19	Mo-Fr 11 ⁰⁰ -20 ⁰⁰	-
● Egmont Interactive 0 18 05-25 83 83	Mo-Do 18 ⁰⁰ -20 ⁰⁰	-
● Eidos Interactive 0 18 05-22 31 24	Mo-Fr 11 ⁰⁰ -13 ⁰⁰ , 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	http://www.eidos.de
● Electronic Arts 0 24 08-94 05 55	Mo-Fr 10 ⁰⁰ -12 ⁰⁰ , 14 ⁰⁰ -17 ⁰⁰	http://www.ea.com
● Funsoft 0 21 31-96 51 11	Mo, Mi, Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	http://www.funsoft-online.com
● Greenwood Entertainment 02 34-9 32 05 55	Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	http://www.funsoft-online.com
● Ikarion Software 02 41-470 15 20	Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	http://www.ikarion.com
● Infogrames 02 21-4 54 31 06	Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	http://www.infogrames.com
● Konami 02 21-61 23 52	Mo-Fr 17 ⁰⁰ -20 ⁰⁰	http://www.konami.com
● Magik Bytes 0 52 41-97 19 99	Mo-Fr 17 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	-
● Max Design 00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	-
● MikroProse 0 52 41-94 64 80	Mo, Mi 14 ⁰⁰ -17 ⁰⁰	http://www.mikroprose.com
● Mindscape 02 08-99 24 114	Mo, Mi, Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	http://www.mindscape.com
● Navigo 0 89-324 66 222	Mo-Fr 13 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	-
● NEO 00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	http://www.info.co.at/neo
● Nintendo 01 30-58 06	Mo-Fr 11 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	http://www.nintendo.com
● Philips Media 0 61 07-94 51 45	Mi, Fr 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	http://www.philipsmedia.com
● Psygnosis 0 69-66 54 34 00	Mo-Fr 9 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	http://www.psygnosis.com
● Ravensburger Interactive 07 51-86 19 44	Mo-Do 16 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	http://www.ravensburger.de
● Sega 0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	http://www.sega.com
● Sierra Coktel Vision 0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9 ⁰⁰ -19 ⁰⁰	http://www.sierra.com
● Soft Enterprises 0 66 92-46 42	Di, Do 18 ⁰⁰ -20 ⁰⁰	-
● Software 2000 0 52 41-98 60 10	Mo-Fr 11 ⁰⁰ -13 ⁰⁰ , 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	http://www.software2000.de
● Starbyte Software 02 34-68 04 94	Mo 16 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	-
● Ubi Soft 02 11-3 38 00 33	Mo-Fr 9 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	http://www.ubisoft.com
● Viacom New Media 01 30-82 01 15	Mo-Fr 9 ⁰⁰ -17 ⁰⁰	http://www.viacomnewmedia.com
● Virgin 0 40-39 11 13	Mo-Do 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	http://www.vie.com
● Warner Interactive 0 40-27 85 53 06	Di, Mi, Do 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰	-

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch oder Bugfix, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Meistens findet man hier das gewünschte File.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg & der Allensbacher Werbeanalyse (AWA)
Verkaufte Auflage I. Quartal 1997 263.157 Exemplare

MULTIMEDIA Soft

Computerspiele

<http://www.multimedia-soft.de>

Spiel laden & Online - Cafe

Viele MMS-Läden mit lokalen Netzwerken oder Internet - Anschlüssen! Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele (Battletech, Warhammer, etc), viele Brettspiele vorrätig. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden. Ständig Sonderangebote vorrätig.

Info ☒ Info ☒ Info Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an.

MultiMedia Soft
52349 DÜREN Josef Schregel Str. 50

MultiMedia Soft
finden Sie in:



13349 BERLIN
Müllerstraße 70 ☎ 030-4520392
Computer-Spielen vor Ort

15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Str. 15 ☎ 0335-4001888
Netzwerk-Spielen im Laden

15890 EISENHUTTENSTADT
Fürstenberger Str. 64 ☎ 03364-72595
Netzwerk-Spielen im Laden

27232 SULINGEN
Lange Straße 42 ☎ 04271-6920
Netzwerk-Spielen im Laden

33098 PADERBORN
Marienstraße 19 ☎ 05251-296505
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet

47441 MOERS
Neuer Wall 2-4 ☎ 02841-21704
Netzwerk-Spielen im Laden

52349 DÜREN
Josef Schregel Str. 50 ☎ 02421-28100
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet
Kinder-Computerschule, Install-Service

82515 WOLFRATHSHAUSEN
Obermarkt 48 ☎ 08171-910660
Computer-Spielen vor Ort

99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 ☎ 0361-5621656

MultiMedia Soft BÜRO
ZENTRALER EINKAUF
52349 DÜREN Josef Schregel Str. 50
☎ 02421-28100 FAX 281020

Wenn Ihnen
einmal beim
PC-Spielen
der Kopf
raucht ...



...
dann brauchen
Sie noch lange
nicht zu ver-
zweifeln, denn in
jeder PC Games
finden Sie Monat
für Monat geniale
24 Seiten Kom-
plettlösungen,
Tips & Cheats zu
allen brandneuen
PC-Spielen.

PC GAMES -
Damit Sie wissen
was gespielt wird!

MMC®

Die Games Spezialisten

MMC-Bestseller PC CD-ROM

Anstoß 2	79,-
D-Info`97	34,-
Dominion	79,-
Dungeon Keeper	79,-
Floyd*	79,-
Jedi Knight*	89,-
Mercenaries 3DFX	79,-
Pandemonium	79,-
Redneck Rampage	79,-
X-Wing vs Tie Fighter	79,-
X-COM Apocalypse (DV)	79,-

DV = dt. Version, EV = engl. Version, * = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Änderungen und Irrtümer vorbehalten!
Händleranfragen erwünscht! Vorbestellung erbeten!

MMC Peripherie-Empfehlung

Maxi Sound 64 Homestudio	399,-
Maxi Sound 32 Wave FX PnP	224,-
Maxi Booster 240	79,-
Maxi Subwoofer 100	109,-
Maxi 3DFX	389,-
CH Bundle Combat Stick/Der Pro Throttle	299,70,-
Thrustmaster Bundle F 16 FLCS/TQS	504,99,-

MMC-Grundgerät: Mini Tower, Pentium Board
mit Intel Chipsatz, 3,5" Laufwerk, HDD

Wechselrahmen, vormontiert nur **379,- DM**

Wir bieten:

- Network-Gaming (bis 16 PC)
- **Jede** Software vor dem Kauf testen
- Installations- und Update Service
- Scannen, Drucken, Plotten
- Internet
- **Special Event Nights:**
Jeden Samstag ab 22 Uhr
Info unter Tel.: 02 21/9 23 31 45

Wir suchen:

Werbe- und Einkaufspartner! · Triple M GmbH · Herr Lankes
Industriestr. 161 c · 50999 Köln · Info-Tel.: 02236/96246401

Bestellannahme: Mo. – Sa. 10-22 Uhr

Beratung + Verkauf zu den gesetzlichen
Öffnungszeiten

Demnächst auch in
Münster Ägidiusstr.

MMC – Köln

Luxemburgerstr. 26

50674 Köln

Tel.: 02 21/9 23 31 45

Fax: 02 21/9 23 31 47

MMC – Bochum

Victoriastr. 41

44787 Bochum

Tel.: 02 34/9 12 90 20

Fax: 02 34/9 12 90 21

Versandbedingungen: Alle Preise sind Versandpreise in DM incl. MwSt. zzgl. Versandkosten in Höhe von 11,- DM. Sendungen ab 250,- DM im Inland sind versandkostenfrei. Wir berechnen 30,- DM Aufwandspauschale bei annahmeverweigerter Lieferung.

Actua Soccer 2	Gremlin Interactive	Fußball-Simulation	Oktober 97	AD&D: Descent to Undermountain	Interplay	Rollenspiel	August 97
Actua Tennis	Gremlin Interactive	Tennis-Simulation	3. Quartal 97	AD&D: Dragon Dice	Interplay	Rollenspiel	3. Quartal 97
Adidas Power Soccer	Psygnosis	Fußball-Simulation	3. Quartal 97	Baphomets Fluch 2	Revolution Software	Adventure	September 97
Deathtrap Dungeon	Eidos Interactive	Action-Adventure	Oktober 97	Betrayal in Antara	Sierra	Rollenspiel	Juli 97
Descent 3	Parallax Software	3D-Action	1. Quartal 98	Birnhright	Sierra	Rollenspiel	Juli 97
Earthsiege 3	Sierra	Action	November 97	Birnhright 2	Sierra	Rollenspiel	Dezember 97
Forsaken	Probe	3D-Action	Oktober 97	Blade Runner	Virgin/Westwood Studios	Adventure	4. Quartal 97
Great Courts 3	Blue Byte	Tennis-Simulation	3. Quartal 97	Curse of Monkey Island (Mit 3)	LucasArts	Adventure	3. Quartal 97
Half-Life	Sierra	3D-Action	November 97	Dark Earth	Mindscape	Adventure	3. Quartal 97
Hardcore 4x4	Gremlin Interactive	Action	Juli 97	Dark Project	Eidos Interactive	Adventure	März 98
Heavy Gear	Activision	Action	September 97	Deep Space 9	Simon & Schuster	Adventure	21. Juni
H.E.D.Z.	Hasbro Interactive	Action	Oktober 97	Floyd	Adventure Soft	Adventure	August 97
Hexen 2	Activision	3D-Action	August 97	G.U.R.P.S.: Fallout	Interplay	Rollenspiel	3. Quartal 97
Jedi Knight	LucasArts	3D-Action	3. Quartal 97	Jack Orlando	Topware	Adventure	3. Quartal 97
Links LS 98	Access	Golf-Simulation	August 97	King's Quest 8: Mask of Eternity	Sierra	Adventure	Dezember 97
Maximum Roadrace	Gameltek	Action	3. Quartal 97	Lands of Lore 2: Götterdämmerung	Virgin/Westwood Studios	Rollenspiel	Oktober 97
Mechwarrior 3	MicroProse	Action	November 97	Legacy of Kain	Activision	Adventure	August 97
Millennium Four: The Right	5D Games	Action	Oktober 97	Little Big Adventure 2	Adeline	Adventure	August 97
NHL 98	EA Sports	Eishockey-Simulation	Oktober 97	LMK	Atic	Rollenspiel	November 97
NHL Breakaway Hockey	Acclaim	Eishockey-Simulation	September 97	Myst 2: Riven	Broderbund	Adventure	September 97
Panzer Dragoon 2	Sega	Action	Januar 98	Perfect Assassin	Grolier Interactive	Adventure	September 97
Pete Sampras Extreme Tennis	Codemasters	Tennis-Simulation	3. Quartal 97	Poison Pawn	Access	Adventure	1. Quartal 98
Rayman 2	Ubi-Soft	Jump & Run	3. Quartal 97	Quest For Glory 5: Dragonfire	Sierra	Adventure	November 97
Sega Touring Car	Sega	Rennspiel	Februar 98	Return to Krondor	7th Level	Rollenspiel	3. Quartal 97
Shadows of the Empire	LucasArts	Action	September 97	Simon the Sorcerer 3	Adventure Soft	Adventure	1. Quartal 98
Star Trek: Starfleet Academy	Interplay	Action	Juli 97	Star Trek: Return to Vulcan	Interplay	Adventure	4. Quartal 97
SWAT 2	Sierra	Action	Oktober 97	The Dark Project	Looking Glass	Rollenspiel	November 97
Tomb Raider 2	CORE Design	3D-Action	November 97	The Elder Scrolls: Redguard	Bethesda Softworks	Rollenspiel	November 97
Turok	Acclaim	Action	4. Quartal 97	The X-Files	Fox Interactive	Adventure	September 97
Virtua Fighter 2	Sega	Bea'tem Up	September 97	Titanic	Bomco	Adventure	September 97
Winter Sports	Sega	Sportspiel	Januar 98	Ultima 9	Origin	Rollenspiel	4. Quartal 97
World Wide Soccer	Sega	Fußball-Simulation	August 97	Ultima Online	Origin	Rollenspiel	3. Quartal 97
X-Car	Virgin/Bethesda Softworks	Action	September 97	WarCraft Adventure: Lords of the Clan	Blizzard	Adventure	November 97
Xenophobe	3D Realms	Action	3. Quartal 97	Woodruff 2	Sierra/Coktel Vision	Adventure	4. Quartal 97
Your Personal Amok	GT Interactive	Action	3. Quartal 97	Zork: Grand Inquisitor	Activision	Adventure	September 97

Jede Menge Neuheiten von der E3 in Atlanta haben wir in unsere Release-Liste aufgenommen. Wer sich über die Highlights der kommenden Monate genauer informieren möchte, dem empfehlen wir einen Blick in unseren ausführlichen Mess-

Game It!

PRÄSENTIERT

GAME HITS

bericht. Sowohl auf dieser Coming Soon-Seite als auch im E3-Special wurde die Flut an Titeln nach Genres unterteilt - eine Maßnahme, die für mehr Übersicht sorgt und bereits von vielen Lesern begeistert aufgenommen wurde.

Amok	GT Interactive/Terratools	Simulation	3. Quartal 97	Age of Empires	Microsoft	Aufbau-Strategiespiel	September 97
Armored Fist 2.0	Navalagic	Panzer-Simulation	August 97	Al Capone	Magic Bytes	Aufbau-Strategiespiel	3. Quartal 97
Buggy	Gremlin Interactive	Rennspiel	November 97	Anstalt 2	Ascaron	Wirtschaftssimulation	August 97
Condemned	Acclaim/Probe	Simulation	4. Quartal 97	Beasts & Pumpkins	EA	Strategie	September 97
Confirmed Kill	Eidos Interactive	Simulation	3. Quartal 97	Citizens	Cranberry Source	Strategie (Echtzeit)	4. Quartal 97
Demon Driver	Philips Media/Naiku Studios	Rennspiel	3. Quartal 97	Civilization 3	MicroProse	Strategie (rundenbasiert)	4. Quartal 97
DOG	Greenwood	Rennspiel	August 97	Clubmanager 97/98	Atic	Wirtschaftssimulation	September 97
Dogfight	Activision	Simulation	August 97	Conquest Earth: Das Manifest	Eidos Interactive	Strategie (Echtzeit)	September 97
European Air War	MicroProse	Kampfflugzeug-Simulation	Dezember 97	Constructor	Acclaim	Aufbau-Strategiespiel	August 97
F1 Racing Simulation	UbiSoft	Rennsimulation	Oktober 97	Dark Omen	Mindscape	Strategie (Echtzeit)	November 97
F-16 Fighting Falcon	Digital Integration	Kampfflugzeug-Simulation	November 97	Dark Reign	Activision	Strategie (Echtzeit)	Oktober 97
F-22 Raptor	Navalagic	Kampfflugzeug-Simulation	Oktober 97	Das 3. Millennium	Cryo	Strategie (Echtzeit)	September 97
Falcon 4.0	MicroProse	Kampfflugzeug-Simulation	November 97	Demonworld	Ikaron	Strategie (rundenbasiert)	August 97
Flight Unlimited 2	Looking Glass	Flugsimulation	Oktober 97	Dominion	7th Level	Strategie (Echtzeit)	September 97
Galapagos	EA	Puzzle/Simulation	September 97	Emergency	Topware	Strategie (Echtzeit)	4. Quartal 97
Grand Prix Legends	Sierra/Papyrus	Rennsimulation	4. Quartal 97	F1 Manager Professional	Software 2000	Wirtschaftssimulation	September 97
GT Racing 97	Ocean	Rennspiel	August 97	Flughafen-Manager	21st Century	Wirtschaftssimulation	3. Quartal 97
Hardwar	Gremlin Interactive	Simulation	Mai 97	Hattrick! Wins	Ikaron	Wirtschaftssimulation	Oktober 97
Ignition	Virgin	Rennspiel	August 97	Herrscher der Meere	Atic	Wirtschaftssimulation	September 97
Jeftighter 3	Mission Studios	Flugsimulation	September 97	Imperialismus	SSI	Aufbau-Strategiespiel	September 97
Jeftighter Full Burn	Mindscape	Kampfflugzeug-Simulation	November 97	Incubation	Blue Byte	Strategie (rundenbasiert)	September 97
MIG Alley	Empire	Kampfflugzeug-Simulation	3. Quartal 97	Leviathan	Logic Factory	Strategie (Echtzeit)	September 97
Motor Mash	Ocean	Motorrad-Rennspiel	September 97	Lords of Magic	Sierra	Strategie (Echtzeit)	Dezember 97
Offroad Racing	Sierra	Rennspiel	Oktober 97	Monopoly Star Wars Edition	Hasbro Interactive	Brettspiel Umsetzung	Oktober 97
Power F1 Version 2.0	Eidos Interactive	Rennspiel	September 97	Outpost 2	Sierra	Strategie (Echtzeit)	Oktober 97
Red Baron 2	Sierra	Flugsimulation	Oktober 97	Pacific General	SSI	Strategie (rundenbasiert)	September 97
Sabre Ace: Konflikt über Korea	Eagle Software	Kampfflugzeug-Simulation	September 97	Panzer '97	SSI	Strategie (rundenbasiert)	November 97
Sierra Pro Pilot	Sierra	Flugsimulation	September 97	Pax Imperia: Eminent Domain	THQ	Strategie (rundenbasiert)	September 97
SODA Offroad Racing	Sierra/Papyrus	Rennspiel	November 97	Plague	Eidos Interactive	Strategie	März 98
Sowet Strike	EA	Kampfflugzeug-Simulation	3. Quartal 97	Populous 3	EA	Strategie (Echtzeit)	4. Quartal 97
Strike Force	Sierra	Kampfflugzeug-Simulation	3. Quartal 97	Rebellion	LucasArts	Strategie (rundenbasiert)	November 97
TFX 3: F22	DID	Kampfflugzeug-Simulation	Oktober 97	Siege	Konami	Strategie (Echtzeit)	4. Quartal 97
Vette	MicroProse	Rennspiel	3. Quartal 97	SimCity 3000	Maxis	Aufbau-Strategiespiel	Dezember 97
Viper	GT Interactive	Simulation	3. Quartal 97	StarCraft	Blizzard	Strategie (Echtzeit)	Oktober 97
X-Fighters	Sierra	Kampfflugzeug-Simulation	November 97	Total Annihilation	Cavedog	Strategie (Echtzeit)	Oktober 97

Little Big Adventure 2 – Twinsen's Odyssey

Das Ei des



Mit der Urlaubszeit erfreut uns die alljährliche Nachrichtenflaute, zwei bis drei leichtverdauliche Musikstücke stürmen Charts und Mittelmeerstrände, Kinofilme behandeln kurzzeitig familienfreundliche Themen, und im Spielbereich erscheint meist eine äußerst kleine Anzahl hochwertiger Titel, welche die Saure-Gurken-Zeit überbrücken sollen. In diesem Jahr hat Little Big Adventure von Adeline Software alle Chancen, einer dieser Sommerhits zu werden.

Flugdrache des Spielhelden Twinsen, schwer begeistert, endlich einmal in einem Gewitter die Regentropfen genießen zu können. Wie es das Schicksal will, wird Dino-Fly allerdings von einem Blitz getroffen und stürzt verletzt ab. Die Apothekerin kann uns bei der Suche nach medizinischer Versorgung nicht weiterhelfen und verweist uns an den Heiler auf der Nachbarinsel. Aufgrund des schlechten Wetters legen allerdings keine Schiffe ab, und der Wettermagier kann nur vom Leuchtturm aus für Sonnenschein sorgen. Der Leuchtturmwärter ist indes von dem sagenhaften Ungeheuer Tralü gefangengenommen worden, das nur mit Hilfe von Twinsens al-

LBA nur wenige Käufer von seinen Qualitäten überzeugen. Frederick Raynal, bereits verantwortlich für Spiele wie Alone in the Dark und Time Commando, nahm sich daher für die Fortsetzung viel Zeit. Neben einer kompletten Renovierung der zugrundeliegenden Technik und einer Vereinfachung der Bedienung ließ Raynal vor allem den Action-Anteil zugunsten der Adventure-Elemente verringern.

Twinsun, ein idyllischer Planet mit ausgesprochen glücklichen Bewohnern, wird nur sehr selten von Unwettern heimgesucht. Der Wettermagier, ein angesehener Rabbibunny, sorgt stets für eine sommerliche Witterung. Daher ist Dino-Fly, der freundliche

Es ist bereits über 30 Monate her, daß der eierköpfige Twinsen von Twinsun das erste Mal über die Bildschirme hüpfte. Das damals noch recht seltene Prinzip eines isometrischen Abenteuerspiels wurde die

Vorlage für Verkaufsschlager wie die Crusader-Reihe und Diablo, Little Big Adventure blieb aber dagegen eher erfolglos. Trotz höchster Wertungen in allen Zeitschriften und des allgemeinen Lobs der innovativen Spielideen konnte

Kolumbus

ter Kämpferausstattung besiegt werden kann. Die im ersten Teil von Little Big Adventure verwendeten Kleidungsstücke müssen aus dem Museum entwendet werden, erst dann kann man dem Wettermagier Zugang zum Leuchtturm verschaffen.

Epische Ausmaße

Der Heiler ist gerade außer Haus. Was liegt also näher, als die Magierschule zu besuchen und selbst Heiler zu werden? Nach einigen Aufgaben erhält man auch sein Magierdiplom sowie eine Blaue Tritonmuschel, mit der man seinen Dino-Fly heilen kann. Nach der folgenden Videosequenz denkt man sich noch,

„was für ein überaus nettes, kleines Adventure“ man doch eben gespielt hat, bis gänzlich unvermutet die Story weitergeht. Die bei aufklarendem Wetter in fliegenden Untertassen gelandeten Esmerier vom Planeten Zeelich haben ihre ehemals freundliche Maske abgelegt und sämtliche Magier und Kinder verschleppt. Als wäre das nicht schon schlimm genug, planen die Besucher aus dem Weltall auch noch die komplette Zerstörung Twinsuns. Dieser Umstand läßt den werdenden Vater Twinsen nicht unberührt. Die Rettung des Planeten läßt die ohnehin schon recht aufwendige Heilung des Dino-Fly wie ein

kurzes Intro erscheinen, da bestenfalls 25 Prozent der Spielzeit für Dinos Rettung aufgewendet werden. Little Big Adventure 2 bietet eine überraschende Fülle an verschachtelten Plots innerhalb der weitläufigen und phantasiereichen Story, daher kommt so bald keine Langeweile auf. Adeline nennt für die Lösung eine Zeit von ca. 60 Stunden, dieser Wert dürfte für die meisten Spieler nicht zu hoch angesetzt sein. Der Schwierigkeitsgrad der Rätsel- und Actionelemente ist zwar nicht übermäßig hoch, deren hohe An-

zahl und die eingesetzten Videosequenzen sorgen jedoch für das lange anhaltende Spielerlebnis.

Easy Playing

Die Rätsel in Little Big Adventure 2 sind durchweg logischer Natur und stets mit etwas Denkaufwand zu lösen. Die versuchsweise Kombination aller eingesammelten Gegenstände mit jedem anderen Spielobjekt, die bei so manchem Adventure für Frust sorgt, ist in Adelines Spiel nicht notwendig. Damit das Spiel trotz der witzigen Dialoge und Plots nicht eintönig wird, wurden zahlreiche Denk-, Glücks- und Geschicklichkeitsspiele integriert. So können nach dem Vorbild des Klassikers Sokoban Kisten geschoben, Kasinos besucht oder Labyrinth



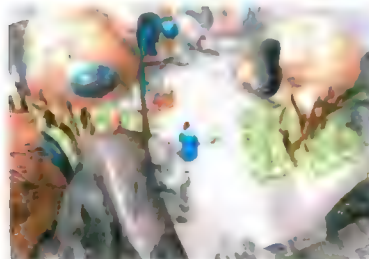
(1) Neue Kampfelefanten strömen aus den Teleportern, sobald einer bekämpft wurde. Der Raketenwerfer (2) sollte dennoch vernichtet werden, möglichst von einer Deckung aus. Anschließend wird die Alarmanlage (3) außer Schach gesetzt, um die Magier durch das Umlegen des Hebels (5) zu befreien. Diese zaubern anschließend den Ausgang (4) auf, damit man schließlich die entführten Kinder befreien kann.

Relentless

Im ersten Teil von Little Big Adventure, der in den USA unter dem Namen Relentless erschien, war Twinsen der unfreiwillige Freiheitskämpfer von Twinsun. Das Regime unter dem grausamen Dr. Funrock hatte den angehenden Magier wegen einer Nichtigkeit in das Gefängnis gesteckt, auf seiner Flucht blieb Twinsen nichts anderes übrig, als seiner Welt die Freiheit zu schenken und Dr. Funrock zu vernichten. Leider hatte Dr. Funrock Doppelgänger, so daß man sich über dessen Ende nie ganz sicher war... LBA setzte ganz auf isometrische Grafiken, die einerseits auf Dauer langweilig wurden, andererseits wichtige Spielobjekte mit irgendwelchen Einrichtungsgegenständen verdeckten.



Twinsuns Göttin bedankt sich bei Twinsen für die Rettung der Kinder und des Planeten.



Wo sollten die würstchenartigen Knartas auch leben, wenn nicht in Brötchen?



Einige Videos werden mit der im Spiel verwendeten Grafik erzeugt. Das Ergebnis sind fließende Übergänge zwischen Film und Spiel.

durchlaufen werden; auch hier ist der Schwierigkeitsgrad noch als angenehm zu bezeichnen. Lediglich zwei ärgerliche Stellen, die den Spielfluß längere Zeit stoppten, waren in Little Big Adventure 2 zu finden. So mußte ein Abgrund aus vollem Lauf übersprungen werden, was an einigen anderen Locations aber nicht möglich ist. Weitaus weniger unfair ist eine Location, an der eine bestimmte und nur dort notwendige Wurftechnik angewandt werden muß. Ansonsten genügt eine Prise Gehirnschmalz, um dem Ziel näherzukommen.

Hochgerüstet

Wie bereits im ersten Teil von Little Big Adventure ist der Kampf gegen Monster und andere Gegenspieler ein wichtiger Teil des Spiels. Zwar wurde der Actionanteil auf ein angenehmes Maß reduziert, dennoch ist er eines der spielbestimmenden Elemente. Twinsen muß sich beispielsweise gegen Außerirdische, gegen Fledermäuse oder gegen die Gasmonster genannten Drachen zur Wehr setzen. Dazu stehen ihm neben seinen Fäusten zeitgesteuerte Bomben sowie eine Reihe von Schußwaffen zur Verfügung, deren Qualität sich im Laufe



Der handzahme Drache Dino-Fly fliegt Twinsen aus Dankbarkeit für seine Heilung zu sämtlichen Orten Twinsuns.

des Spiels verbessert. Die mächtigste Waffe ist Twinsens magischer Ball, der wie ein Bumerang wieder zu seinem Werfer zurückkehrt. Mit seiner Hilfe lassen sich auch mehrere Gegner in kürzester Zeit erfolgreich bekämpfen, allerdings geht das auf Kosten der Manavorräte. Genauso wie Gesundheitspunkte und Geld finden sich neue Manapunkte an allen Ecken und Enden: Mülltonnen, Pflanzen und Schränke geben nach kurzem Durchsuchen ihre Schätze preis, auch die Gegner verwandeln

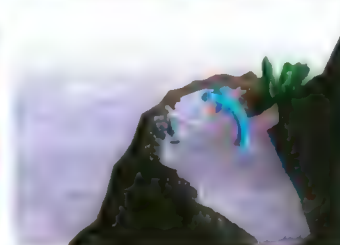
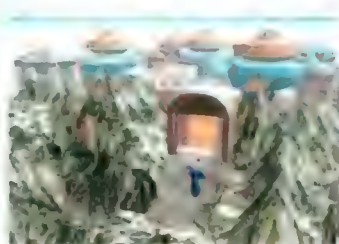
sich nach erfolgreichem Kampf in Power-Ups. Dennoch gehen die Kraftreserven schneller zur Neige, als einem recht ist. Daher verfügt man zu Beginn über drei Leben, deren Anzahl man durch das Durchsuchen vor Einrichtungsgegenständen erhöhen kann.

Nebenläufige Prozesse

Meist bietet Little Big Adventure mehrere Wege, um zu einem bestimmten Ziel zu gelangen. Während eine Route meist über viele Umwege, Rät-

Fortbewegungsarten

Twinsen kann vier verschiedene Verhaltensmodi annehmen. Im Normalmodus läuft er langsam durch die Landschaften, ein Druck auf die Leertaste bewirkt ein der Situation entsprechendes Verhalten wie Sprechen, Untersuchen oder das Umlegen eines Hebels. Im sportlichen Modus rennt Twinsen und springt, während er im aggressiven Modus zum muskelstrotzenden Kämpfer wird. Sehr selten wird der vorsichtige Modus verwendet, in dem Twinsen schleicht, sich versteckt und außerdem seine Bälle in hohem Bogen wirft. Zusätzlich kann sich Twinsen mit Jetpacks und Autos fortbewegen.



Du siehst
die Alpha-Wellen
der gegnerischen

Abwehr. Du hörst
die statische Entladung des Matrix-Transmitters.

Du riechst die ozongeschwängerte Luft, von der es nicht mehr viel gibt.

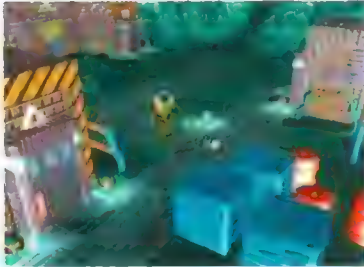
Du schmeckst schon den Polymerdampf geschmolzener Core-Einheiten.

Du spürst die Gefahr des feindlichen

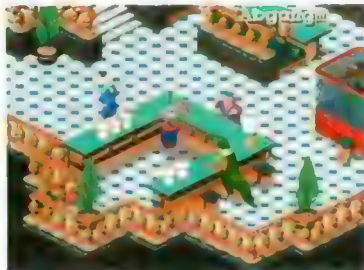
Plasmastrahlers. **Deine Strategie**
entscheidet über **Sieg** oder
totale Vernichtung.

TOTAL ANNIHILATION

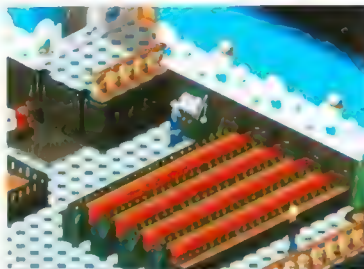
USE YOUR SENSES



Auf dem Smaragdmond herrscht eine niedrigere Anziehungskraft, die Twin-sen zu schaffen macht.

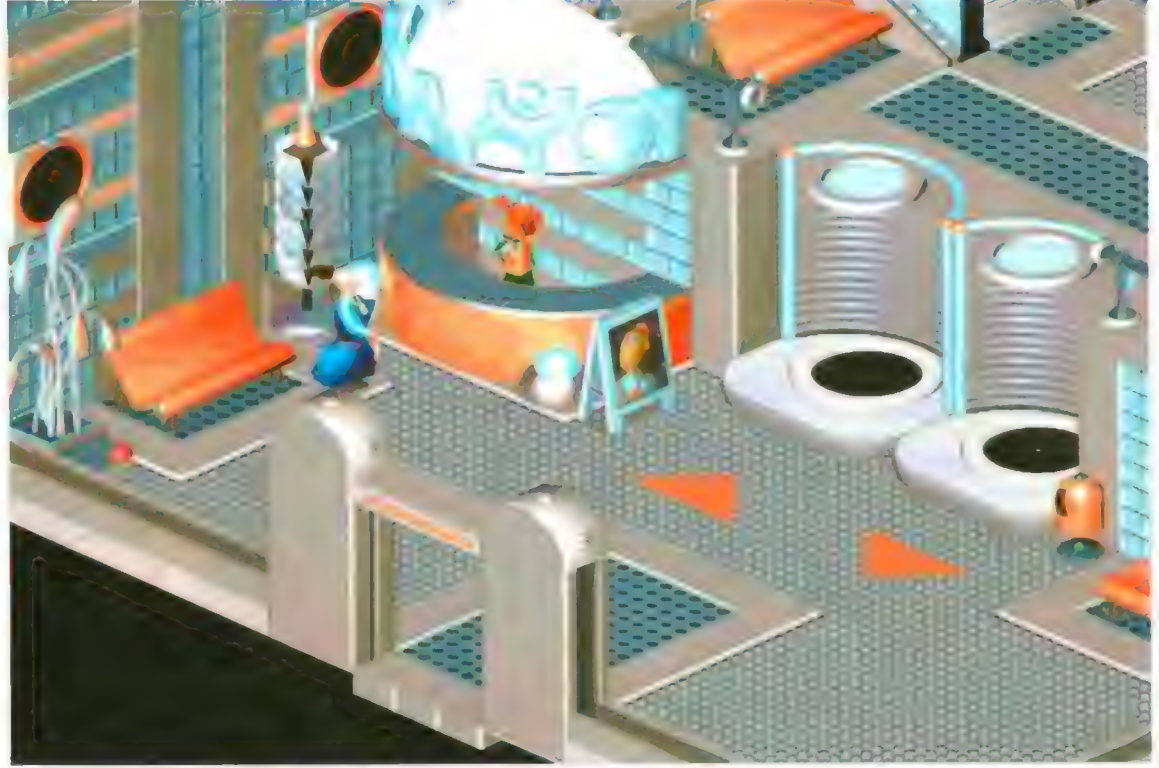


Wie üblich ist die Kneipe der beste Ort, um Informationen über Rebellen zu erlangen.



Beim Glücksspiel läßt sich nicht nur Geld und Mana, sondern auch die Teilnahme am Glücksrad gewinnen.

sel und Geschicklichkeitsspiele führt, verlangt der Weg andere den Einsatz von Geld oder Lebenspunkten. So kann man sich beispielsweise von einem Lagerarbeiter das zeit-aufwendige Kistenschieben abnehmen lassen, allerdings verlangt er dafür eine nen-nenswerte Menge des knap-pen Geldes. Auch um Kämpfe kommt man herum, indem man etwa durch das Lüftungs-



Die Angestellten der öffentlichen Transportsysteme sind nicht immer höflich und zuvorkommend. Diese Dame wird gleich die Polizei rufen.

systems einer Kneipe kriecht, anstatt sich mit dem Türsteher eine Auseinandersetzung zu liefern. Da man oft nicht weiß, daß mehrere Wege zum gleichen Ziel führen, be-schreitet man des öfteren alle zur Verfügung stehenden Pf-ade, was dem Spielspaß je-doch keinen Abbruch tut.

Bewährungsprobe

Twinsen kann vier verschiede-ne Verhaltensmodi annehmen, wie man es bereits von LBA 1 und Alone in the Dark kennt. Hinzu kommen noch Steue-rungsmodi für Fahrzeuge und Jetpacks, die ebenfalls sehr intuitiv von der Hand gehen. Obwohl Twin-sen ausschließ-



So also sieht ein Raumanzug für Elefanten aus. Die bildschirmfüllenden Vi-deos sind durch Pixel-Verdoppelung sehr flüssig.

lich mit der Tastatur durch die Lande dirigiert wird und alle Steuerungstasten wie Shift, Strg und Alt belegt sind, funk-tioniert das Lotsen von Twin-sen recht einfach. Während

eine Hand für die Bewegun-gen zuständig ist, werden mit der anderen die Art der Be-wegung, die oben angeführ-ten Tätigkeiten oder die zu verwendenden Gegenstände festgelegt.

Performance

Die von Adeline gewählte Grafiktechnologie bietet nur wenige Details, die sich zu- oder abschalten lassen. Daher sollte Little Big Adventure 2 auf einem Pentium 100 mit 16 MB RAM laufen, höhere Prozessorleistung wird vom Programm kaum noch gewürdigt. Bei mehr RAM reduzieren sich die ohnehin kurzen Ladezeiten, auch hier gibt es also keine nennenswerten Vorteile.

Rechner	Intel 486DX2/66 8 MB	Intel Pentium 90 8 MB	Intel Pentium 100 16 MB
Shiny DOS	26	38	42
Shiny Win95	23	41	45
Keine Details	●	●	●
Alle Details	●	●	●

● = nicht spielbar ● = spielbar ● = flüssig spielbar

Auch sonst haben die Ent-wickler an Bewährtem festge-halten. Neben der gelungenen Bedienung wurden viele Gra-fiksets aus dem ersten Teil übernommen, auch die Hauptdarsteller und einige Rassen finden sich in LBA 2 nahezu unverändert wieder. Adeline Software hat aber von alten Fehlern gelernt und

PC GAMES

IM ABO

ZUR BESTELLUNG: BITTE ABOKARTE IM HEFT VERWENDEN



Als Dankeschön: **CD-Ständer** mit 12 Jewel-Cases

Bringt Ordnung in Ihre CD-ROM-Sammlung! Der CD-Ständer bietet Platz für 24 CDs, und die mitgelieferten 12 Jewel-Cases nehmen die CD-ROMs aller Ausgaben eines Jahres auf.

Mit den monatlich neuen Inlays finden Sie immer schnell das gewünschte Programm auf Ihren CD-ROMs.

Bitte beachten: Die Jewel-Cases werden ohne Inhalt geliefert!

Artikelnummer 1086, Zuzahlung: keine.

PC GAMES - DAS MEISTGEKAUFTE PC-SPIELEMAGAZIN - IM ABO:

- Geniale 24 Seiten Komplettlösungen, Tips & Cheats zu brandneuen PC-Spielen sowie Exklusivreportagen aus USA und tolle Specials.
- Unsere Experten testen für Sie, welche Spiele ihr Geld wert sind.
- Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag.

- Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie zurück.
- Sie versäumen keine Ausgabe und erhalten so ein lückenloses Sammelwerk aller PC Games-Hefte.



Meist läßt sich die Perspektive, mit der auf die Szenerie geblickt wird, frei wählen. Nur wenigen Fällen wird dies verhindert.



Dark Monk ließ die Kinder entführen und die Magier erpressen. Nur mit Hilfe seiner Anhänger lassen sich seine Pläne vereiteln.



Die Videosequenzen zeigen auch romantische Szenen und gleiten dabei manchmal in abgrundtiefen Kitsch ab.



Wo Unzufriedenheit auf Religion trifft, macht sich schnell Fanatismus breit.

gestattet es dem Spieler nunmehr, zu jeder Zeit einen Spielstand zu speichern oder zu laden. Bei jedem Wechsel einer Location wird außerdem automatisch ein Spielstand angelegt, so daß nicht jedes Ableben des Helden zum

Spielende führen muß. Die Dateibefehle des ersten Teils waren derart kompliziert, daß es einfacher war, das Spiel neu zu starten, als einen Spielstand zu laden.

Filmbericht

Die auffälligste Veränderung hat Little Big Adventure im Bereich Grafik erfahren. Während die Häuser und Höhlen in isometrischem 2D gezeichnet werden, nutzen die Außengrafiken die Möglichkeiten von DirectX voll aus. Die dreidimensionalen Locations werden angeblich aus bis zu 10.000 Polygonen erstellt, die jeweils mit Texturen und Schattierungen belegt sind. Diese Detailfülle ist möglich, da sich der Bildschirminhalt nur vergleichsweise selten ändert. Erst wenn Twinsen aus der von schräg oben gezeigten Szenerie herausläuft oder der Spieler es durch einen

Druck auf die Enter-Taste fordert, wird die Grafik neu aufgebaut. Auf diese Weise entstehen filmähnliche Sequenzen, die eine gute Übersicht über das gesamte relevante Areal erlauben.

Passend zu der comicartigen Grafik wurde die Musik ge-

wählt. Obwohl sich nur ca. 20 Minuten Musikunterhaltung auf der CD finden, wird zu fast jeder Situation ein passender Song gespielt. Die Melodien haben durchweg Ohrwurmqualität und unterstreichen die Film-Atmosphäre von LBA 2.

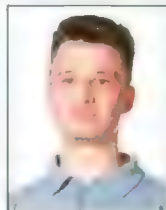
Harald Wagner ■



Wenn aus Kunst Kommerz wird: Um den Tempel von Bu wurde ein Freizeitpark errichtet, der nicht so recht harmonisch wirken will.

Statement

Mit Little Big Adventure 2 ist Adeline eines der schönsten Adventures gelungen, die momentan käuflich zu erwerben sind. Sowohl spielerisch als auch technisch kann das Spiel überzeugen, vor allem aber die gut abgestimmte Mischung aus Action- und Adventure-Elementen zeichnet LBA 2 aus. Der Spieler erhält mit den angegebenen 60 Spielstunden einen hohen Gegenwert für sein Geld – wer sich allerdings düstere Atmosphäre wünscht, wie sie etwa Diablo bietet, sollte die Finger von Little Big Adventure 2 lassen.



SPECS & TECHS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	0
DOS	Netzwerk	0
WIN 95	Internet	0
Cyrix	GeneralMidi	0
AMD	Audio	0

REQUIRED	
Pentium 100, 8 MB RAM	2xCD-ROM, HD 56 MB

RECOMMENDED	
Pentium 133, 16 MB RAM	2xCD-ROM, HD 56 MB


3D-SUPPORT	
Direct3D	

RANKING

Action-Adventure	
Grafik	80%
Sound	88%
Handling	76%
Spielspaß	87%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 100,-
Release	August '97

er Wise
0800 775566
CAROL WISE



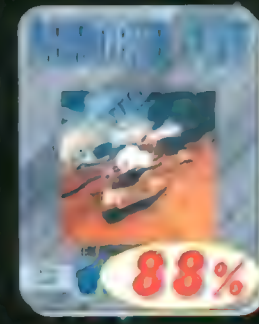
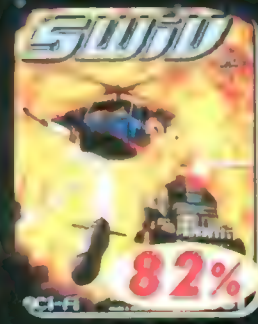
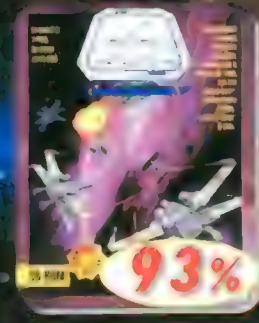
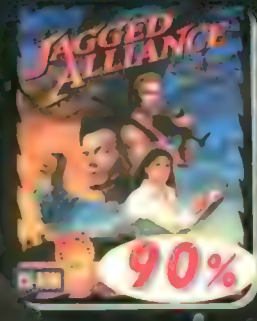
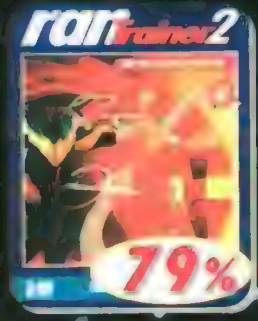
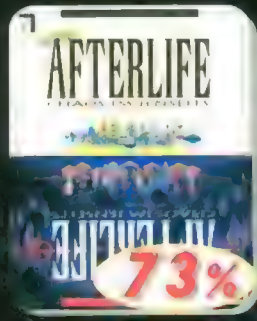
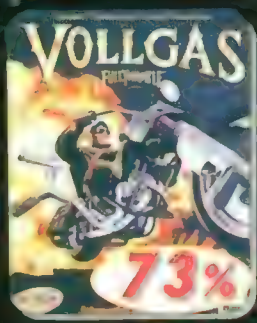
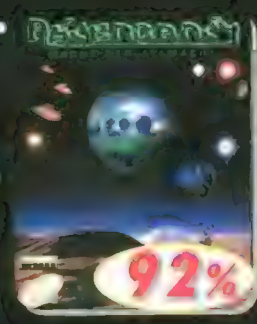
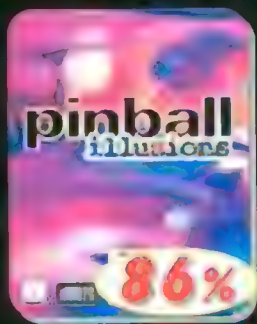
DARK COLONY
ECHTZEIT-STRATEGIE UND
ACTION AUS EINER ANDEREN WELT.



KOLONISIERUNG
SEPTEMBER
1997
KOLONISIERUNG

SIE SIND UNTER UNS.
UND AB SEPTEMBER TRETEN SIE
UNS GEGENÜBER...

DISTRIBUTED BY
Acclaim
Entertainment GmbH



Jeder Titel
DM 39,95*
Streetprice

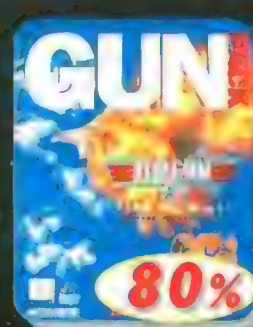
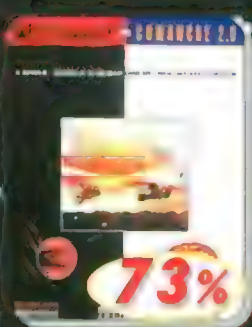
HOL dir die Sterne VOM HIMMEL



Jeder Titel
DM 29,95*
Streetprice

Wolfpack
Kaiser Deluxe
Der Rasenmäher-Mann
Congo - In die Tiefen von Zinj

Jede Compilation
DM 49,95*
Streetprice



classics on

<http://www.funsoft-online.com>

Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470

Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

Formula Karts

Mini-Schumi

Für Karting-Fans war die Auswahl an PC-Spielen bislang recht mager: Wer eine „echte“ Simulation wollte, fand in Virtual Karts von MicroProse die einzig sinnvolle Alternative – wer hingegen ein Fungame der Machart „Super Mario Kart“ bevorzugte, griff zu Virgins Manic Karts. Sega will mit seinem vielversprechenden Kandidaten beide Gruppen bedienen.

Es werden acht verschiedene Rennstrecken aus aller Herren Länder angeboten. Wie im echten Kart-Sport liegen die Umrundungszeiten der Kurse im Schnitt zwischen 20 und 40 Sekunden. Sowohl im Simulationsmodus als auch in der Arcade-Variante gilt es, alle Strecken nacheinander zu besuchen, dabei mindestens als Drittbester abzuschneiden und

sich so fürs Weiterkommen zu qualifizieren. Nur im Arcade-Modus gibt es zusätzlich noch dicke Siegesprämien einzustreichen, die in das Tuning des eigenen Fahrzeugs investiert werden können. Neben Reifen-, Tank- und Motorverbesserungen kann man dabei „Turbobooster“ und „Supergrips“ erstehen, die während des Rennens per Space-Taste aktiviert werden.



Solche Schönheit hat ihren Preis: Die SVGA-Grafik ruckelt gnadenlos.



Jedes Team hat sein ganz spezielles Outfit bei Kart, Helm und Anzug.

Perfektes Timing auch bei der Grafik?

Die Fahrphysik an sich ist beispielhaft programmiert: Das geschickte Einsetzen von Driftmanövern und Remplern wirkt sich deutlich auf den Schwung und somit auf die Platzierung aus. Durch drei verschiedene Schwierigkeitsgrade wird auch blutigen Anfängern eine faire Chance gelassen – ohne viel Übung kann im Easy-Mode durchweg der erste Platz erreicht werden. Wer sich an die Einstellung „Hard“ heranwagt, sollte hingegen jeden einzelnen



Die Gegner wirken dank Einsatz von texturierten Polygonen sehr lebensecht.

Kurs im Detail kennen – denn dann kennen die von einer „ausgereiften KI“ gesteuerten Konkurrenten kein Erbarmen. Die acht Rennstrecken sind mit landestypischen Bauwerken (die Sphinx in Ägypten etc.) verziert, und die Straßenbeläge reichen von griffigem Asphalt bis hin zu schwer befahrbarem Ackerboden. Dementsprechend variabel sind die Anforderungen an den Fahrer: Während man in Deutschland und Frankreich eigentlich nie den Fuß vom Gaspedal nehmen muß, ist auf den winkligen australischen und ägyptischen Pisten perfektes Timing beim Bremsen und Einschlagen der Lenkung gefordert. Zur Steuerung eignen sich sowohl Tastatur als auch Joypad –

von der umständlichen Bedienung per Joystick kann aber nur abgeraten werden. Die schön texturierten Häuserreihen, Felswände und Waldstücke stehen dem Spielhallenerfolg Sega Rally in nichts nach. Mit der Grafikgeschwindigkeit hat das reine Win95-Programm aber so seine Probleme: Nur auf einem Pentium 200 lassen sich im „echten“ SVGA-Modus (640x480) passable Bildraten erzielen. Wer mit den kastrierten SVGA-Modi (512x384, 640x480 etc.) herumprobieren mag, kann nach einigen Versuchen trotzdem die ideale Einstellung finden. Ein echtes Highlight ist der Techno-Sound, der als permanente Begleitmusik direkt von CD-ROM eingespielt wird.

Thomas Borovskis ■

Statement

Die Fahrphysik ist vorbildlich, der zusätzliche Arcade-Modus eine pfiffige Idee und die KI-gesteuerte Gegnerschar eine echte Herausforderung – aber was hat sich Sega bei dieser lahmen Grafikengine gedacht? Formula Karts sieht ähnlich gut aus wie Sega Rally, hinkt dem Vorläufer in puncto Grafikgeschwindigkeit aber hinterher. Trotzdem: Wer einen sehr (!) schnellen Pentium hat, bekommt ein sauberes Rennspiel, das auch im 8-Spieler-Netzwerk viel Spaß macht.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DD5	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	-
AMD	Audio	-

REQUIRED

Pentium 90, 16 MB RAM
2xCD-ROM, HD 45 MB

RECOMMENDED

Pentium 200, 16 MB RAM
4xCD-ROM, HD 45 MB

3D-SUPPORT

keine Unterstützung

RANKING

Rennspiel

Grafik	45%
Sound	84%
Handling	82%
Spielspaß	74%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 90,-
Release	Juni '97

PC, Amiga, PSX N64 und Zubehör

CROSS

Computersystems GmbH

Zweigstelle

Laden & Versand

CROSS Münster

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
gg. Musikzirkus Dortmund

Am Stadgraben 50

Tel. 0231 - 53 11 334

48143 Münster

Fax. 0231 - 53 11 333

Tel. 0251 - 511160

Mo - Fr 10.00 - 19.00 Sa 10.00 - 14.00

Mo - Fr 11.00 - 18.30

Sa 11.00 - 14.00

Das Ladenlokal öffnet um 11.00 Uhr!

So finden Sie Ihr Spiel :

- 1: Action 2: Simulation e : engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

... oder kommen Sie doch einfach vorbei !

CD SPIELE

3D Ultra Mini Golf	d	4	49.-
688i Hunter Killer	d	2	75.-
ADI Kinderlernprogramme	d	69.-	
Alien Trilogy	e/d	1	35.-
Anstoss 2*	d	4	74.-
Armored Fist 2*	e	2	73.-
Atlantis	d	3	79.-
Barbie Programme	d	59.-	
Baphomets Fluch	d	3	68.-
Baphomets Fluch 2*	d	3	78.-
Battle Ground Compilation	d	2	79.-
Beasts & Burpkins*	d	1	69.-
Betrayal in Antara	d	8	79.-
Birthday	d	5	63.-
Bleib 2	d	2	59.-
Bundesliga Manager 97 V1.35	d	4	69.-
Carnagaddon	e/d	1	69.-
Civilization 2	d	8	55.-
Civilization 2 Szenario-CD	d	8	39.-
Club Manager 97/98	d	2	39.-
Comanche 3	d	2	73.-
Command & Conquer 1 SVGA	d	8	79.-
Command & Conquer 1 VGA	d	8	79.-
Command & Conquer Mission	d	zus	29.-
Conquest Earth	d	8	79.-
Constructor*	d	8	74.-
Dagobert	e	5	42.-
Dark Forces 2 - Jedi Knight*	e	1	89.-
Darklight Conflict	d	1	74.-
Dark Hermetic Order	e/d	1	69.-
Dark Reign*	e/d	8	64.-
Deadly Games	d	8	69.-
Demonworld	e/d	8	69.-
Der Industriergigant	d	2	69.-
Diablo (Win 95)	e/d	5	79.-
Diablo - The Green Forest	e	2	49.-
Die Fugger 2	d	8	69.-
Die Siedler 2	d	8	69.-
Die Siedler 2 Mission CD	d	8	29.-
Discworld 2	d	3	74.-
D.O.G.	e	1	69.-
Domination (Win 95)*	e	4	74.-
Dragon Dice	e/d	8	69.-
Dungeon Keeper	d	3	75.-
Earth 2140	d	8	39.-
Estuero	e/d	1	74.-
Extreme Assault	d	2	69.-
F1 Grand Prix 2	d	2	79.-
F1 GP 2 + Thrustmaster T 2	e	2	289.-
F1 GP 2 Fahrertraining	e	2	29.-
F16 Fighting Falcon	e/d	2	69.-
Fable	d	3	39.-
FIFA Soccer 97	d	4	64.-
FIFA Soccer Manager	d	2	69.-
Flight Simulator 6.0	d	2	94.-
Flight Simulator Soccer	e	90	49.-
Fliegermanöver	e	9	99.-
Floyd (Win 95)*	e	3	74.-
Formular Karte	e/d	2	69.-
Flying Corps (3D fx)	d	2	74.-
GT Racing 97	d	1	65.-
Guts 'n' Garters	d	3	69.-
Hardcore 4x4	d	1	69.-
Harvest of Souls	d	3	69.-
Heavenly Wings (Win 95)*	e	2	69.-
Heaven N.C.E. Day	d	2	49.-
Heaven N.C.E. Day Tracks	d	2	29.-
Helicopters (Win 95)	e/d	2	49.-
Heroes of Might & Magic 2	e/d	5	69.-
Herzog 2 (Win 95)*	e/d	1	69.-
Holiday Island	d	2	69.-
Holiday Island Szenario-CD	d	2	29.-
Hugo 4	d	1	69.-
IF 22 Raptor	e	2	84.-
IF 22 ASF	e	2	89.-
Imperium Galactica	d	8	74.-
Independence Day	d	1	79.-
Interstate 76 (Win 95)	e	2	74.-
Iron & Blood	d	1	69.-
James Bond Collection	d	2	69.-
Q&A	d	6	59.-
Legends of Lore 1*	e	5	79.-
Links LS	e/d	4	89.-
Links LS Original-Kurse	e/d	je	39.-
Little Big Adventure 2*	d	3	74.-

CD SPIELE

Lords of the Realm 2	d	8	79.-
Lost Vikings 2	d	1	59.-
M.A.X. (Euro oder Jewel)	d	2	44.-
Magic Die Zusammenkunft	d	8	74.-
Master of Orion 2	d	2	69.-
Metallizer	d	1	49.-
MDK (3D fx)	e/d	1	69.-
M.I.A. Missing in Action	d	1	69.-
Monkey Island 3*	d	2	84.-
Monopoly	d	8	59.-
Moto Racer (Win 95) (3 Dfx)	d	4	75.-
Myst	d	3	69.-
NBA Live 97	d	4	64.-
Need for Speed 2 (Win 95)	d	2	74.-
Nemesis - Ein Wizardry Adv.	d	5	69.-
NHL Hockey 97	d	4	64.-
Orionburger	d	3	39.-
Outlaws (Win 95) (3 D fx)	e/d	1	74.-
Pandemonium (3 D fx)	d	1	74.-
PC Games Cheat 2 prof.	d	zus	25.-
Perfect Weapon (Win 95)	d	1	75.-
PGA Tour Golf Pro	d	4	69.-
Phantasmagoria 2	d	3	69.-
POD (Win 95) (3 D fx)	d	1	69.-
Privateer 2	d	2	69.-
Pro Pinball - Timeshock	d	2	69.-
Police Quest 5 SWAT	e/d	3	75.-
Puzzle Bobble	e/d	6	39.-
Rallye Racing 97	d	4	49.-
Rallye Racing extra Strecken	d	2	39.-
Rebel Assault 2	d	1	44.-
Rebel Moon Rising	e/d	8	69.-

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, Playstation und Nintendo 64. Unseren **Gesamtkatalog** erhalten Sie automatisch mit Ihrer Bestellung. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr **CROSS Team**
Händleranfragen erwünscht !

Redneck Rampage	e	1	69.-
Resident Evil	d	1	74.-
Shadow Warrior	e	1	84.-
Silent Hunter	d	1	49.-
Silent Hunter Patrol-Mission	d	zus	29.-
Sim City 2000 Netzwerk (W95)	d	2	79.-
Sim-Klassiker	e	10	29.-
Star Command	e	8	69.-
Star Trek: Borg	e/d	2	59.-
Star Trek: Generations	d	1	74.-
Star Trek: Starfleet Academy	d	3	74.-
Star Wars: Shadow o.t. Empire	e/d	1	89.-
Steel Panthers 2	d	8	69.-
Super Bubay (Win 95)	d	1	39.-
Swing (Win 95)	e	1	49.-
Terminator Signet	e/d	3	39.-
Terracide (Win 95) (3D fx)	e/d	1	74.-
Test Drive Off Road	e	4	65.-
T.F.X. EF 2000 (Win 95) (3D fx)	d	2	69.-
The Dig	d	3	44.-
The Last Express	d	3	74.-
Throne Hospital	d	2	79.-
Tie Fighter	d	1	49.-
Tiger Shark	d	3	69.-
Time Commando	d	1	39.-
Trash It	d	1	79.-
Tomb Raider (3D fx)	d	1	69.-
Tomb Raider 2*	d	1	74.-
UEFA Champ.-League (3D fx)	d	8	69.-
Ultima Online (Win 95)*	e	5	79.-
Vermor	d	2	59.-
VNX Racing	d	1	84.-
Warcraft 2 + Expansion Set	d	8	74.-
Warcraft 2 Expansion Set	e	8	29.-
Waterworld Strategy	e	1	69.-
Wat	e	2	79.-
Wing Commander 4	d	1	59.-
Worldwide Soccer	d	4	79.-
X-Car	d	2	79.-
X-COM: Apocalypse	d	1	74.-
X-Wing vs. Tie-Fighter	e/d	1	74.-
Zork Legacy Edition	d	1	84.-

Angebote

4-4-2-Fußball*	d	4	39.-
A-Train	d	2	19.-
Acies of the Deep	d	2	24.-
Battle Isle 3	d	8	39.-
Bleib 1	e/d	2	29.-
Conquest deluxe	d	8	39.-
Cluedo	d	3	39.-
Crusader - No Regret	d	1	39.-
Cyberia 2	e/d	1	29.-
Deadly Tide (Win 95)	e/d	1	39.-
Descent 2 (3D fx)	d	1	33.-
Down in the Dumps	d	3	35.-
Fantasy General	d	8	26.-
Floppenmanöver (Win 95)	d	8	59.-
Gene Machine	d	3	25.-
Golden Gate Killer	d	3	25.-
Grand Prix Manager 2	d	2	26.-
Hind	d	2	25.-
Kick Off 97	d	4	39.-
Mechwarrior 2 (Win 95)	d	1	29.-
Mega Race 2	d	1	26.-
Nascar Racing + Track Pack	d	1	19.-
Normality	d	3	29.-
Onside Soccer	d	4	25.-
Paradox General 2	d	8	26.-
Pitfall (Win 95)	d	1	29.-
Plantes Gold	d	3	25.-
QAD	d	1	39.-
Raptor 1-3	e/d	1	25.-
Riddle of Master Lu	d	3	24.-
Risiko (Win 95)	d	2	59.-
Schleichfahrt	d	2	39.-
Shanghai - Great Moments	e	5	24.-
Shell Shock	d	1	24.-
Simon the Sorcerer 1 & 2 - Shift	e	3	49.-
Star General	e	8	29.-
Star Trek - A Final Unity	e	3	29.-
Stonesleep	e	8	39.-
Syndicate Wars	d	2	25.-
Tilt	d	2	19.-
Tuermel	d	2	19.-
Thunderhawk 1	e	2	24.-
Top Gun	d	2	25.-
US Navy Fighters	d	2	29.-
Warhammer	d	8	26.-
War Wind	e	8	29.-
Wing Commander 3	d	2	29.-
Worms	d	8	29.-
Z	d	8	29.-

CD-Bundles

Mega Pack 7	e/d	7	79.-
(3D Ultra Mini Golf, Conquest, Roadman, 10 Cubes, Resident Evil, Extreme Velocity, D.F.X. EF 2000, AH4, Logitech, A.T.F.)			
Gold Games	d	7	29.-
(D&A 1 & 2, Star Trek: Generations, Lucas Art Top 10 Adventures, (Archimedes) 1 & 2, Indiana Jones 3 & 4, Locomotion)			
Made Family Pack	d	2	74.-
(Sim City 2000, Probot 95, Harry 1, Harry 2)			
Run-Fun-Drive Pack	d	7	49.-
(Rallye Racing 97, Star Trek - Final Unity, PGA Euro Golf)			

Take Two		
Gabriel Knight 2 + Phantasmagoria 1		79.-
Kai's Power Goo + Kai's Photo Soap		149.-
D-Info 97 + D-Auto		69.-

Hardware

3DFx Grafik

Diamond Monster 3D 4MB bulk	329.-
** Die Referenz Add-On Karte **	
Matrox Mystique 4MB bulk	249.-
** 4MB SGRAM (Superschnell) !! **	
** echte 3D Beschleunigung **	
Zubehör: Microsoft, Thrustmaster, Logitech, 3. Logitech, Gravis usw.	

Unsere Spiele des Monats:

Conquest Earth
Strategie
Komplett deutsch
nur **79.-**

Shadow Warrior*
Dynamische, geile, action-Serie
Komplett englisch
nur **84.-**

Top - Spiele auf CD ROM

Strategie total!		
X-COM: Apocalypse	d	74.-
Demonworld	d	69.-
Fallout*	d	69.-
Heroes of M & M 2	d	69.-

Dungeon Keeper
Top-Down
Top-Press
nur **75.-**

Simulation total!		
Der Industriergigant	d	69.-
Wet	d	79.-
Anstoss 2*	d	79.-
Club Manager 97/98	d	39.-

688i Hunter Killer
Top-Down
Top-Press
nur **75.-**

Fußball total!		
P. Sampras Tennis*	d	74.-
S. Dundee's Football	d	59.-
FIFA 97	d	64.-
UEFA 96/97 3Dfx	d	64.-

World Wide Soccer 97*
Top-Down
Top-Press
nur **75.-**

Abenteuer total!		
Little Big Adv. 2*	d	74.-
Star Trek Academy*	d	74.-
Birthday*	d	69.-
Evidence	d	75.-

Betrayal in Antara*
Top-Down
Top-Press
nur **79.-**

Ballern total!		
Resident Evil 2 3dfx	d	74.-
Redneck Rampage	e	69.-
Dark Forces 2*	e	89.-
Outlaws 3Dfx	e/d	74.-

Command & Conquer total! | || C&C 2 | d | 79.- |
C&C 2 Vergeltung* zus		29.-
C&C 1 für Internet*	d	39.-
C&C Soundtrack Audio		35.-

Rasen total!		
Moto Racer 3Dfx	d	75.-
Hardcore 4 x 4	d	69.-
Carnagaddon	d	69.-
Rallye Racing 97	d	49.-

Fliegen total! | || Comanche 3 | d | 79.- |
Extreme Assault	d	69.-
X-Wing - Tie-Fighter	e/d	74.-
IF 22 Raptor 3Dfx	e	84.-

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale !
* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar - Vorbestellung erbeten.

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl. 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert !
Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert (nur Software) !!

Meat Puppet

Marionettentheater

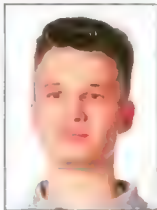
Einfaches Gameplay à la Crusader, düstere Grafiken im Stil von Diablo und eine Prise Endzeitstimmung – die Zutaten für isometrische Actionspiele liegen auf der Hand. Daß vor allem die richtige Mischung für die Qualität solcher Spiele verantwortlich ist, zeigt Playmates Meat Puppet.

Im späten 21. Jahrhundert beherrschen einige wenige Industriegiganten die Städte. Dort halten sie sich ihre loyalen Sklaven und herrschen wie Könige. Ingeheim hat jeder dieser sechs Industriellen den Vorsatz, seine Konkurrenten zu beseitigen und damit die Weltherrschaft an sich zu reißen. Nicht anders der „Martinet“, der als Newcomer

die gleichen Ziele verfolgt. Um diese zu verwirklichen, verabreicht er der Kämpferin Lotus Abstraktion eine tödliche Flüssigkeit, die er sofort aktivieren würde, wenn sie sich seinen Befehlen widersetzt. Diese Lara Croft im H.R. Giger-Stil hat nun die Aufgabe, innerhalb einer Nacht die sechs Magnaten zu beseitigen und damit Martinet die Weltherrschaft zu verschaffen.

Statement

Obwohl der Aufwand der Entwickler für Meat Puppet mit seinen über 300 Räumen, 36.000 Animationsphasen und hochauflösend gerenderten Grafiken sicherlich sehr hoch war, mag einfach keine Stimmung aufkommen. Auch ein reines Actionspiel kann mittlerweile nicht mehr ohne Hintergrundgeschichte und einige Adventureelemente auskommen. Die Zeiten von Space Invaders sind schließlich vorbei.



Ideenlos

Der Spieler steuert Lotus über eine isometrisch dargestellte Welt, die sich aus über 300 riesigen Räumen zusammensetzt. Jeder Raum besteht aus weiten Ebenen, die mit Mauern sowie Plattformen ausgestattet sind und von einer erträglichen Anzahl an Gegnern bewacht werden. Die Bedienung ist dabei äußerst einfach: Ein Druck auf die linke Maustaste animiert Lotus dazu, in Richtung des Mauszeigers zu



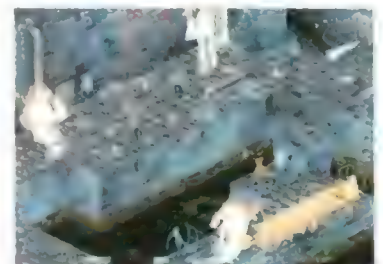
Jede gegnerische Rasse wurde mit einer eigenen KI ausgestattet. Als Konsequenz weisen alle Kreaturen charakteristische Verhaltensweisen auf.

schießen, ein Druck auf die rechte Taste läßt sie dorthin laufen. Dabei scrollt der Bildschirm ausschnitt ständig mit, so daß ein punktgenaues Zielen unmöglich wird. Extremer Zeitdruck entsteht durch die Zeitvorgaben, die Martinet für die Eliminierung einzelner Opfer macht. Da es keinerlei Hinweise gibt, wo denn die Zielperson zu finden sei, benötigt man etliche Anläufe, um eine der nahezu identischen Missionen zu beenden. Auch die Szenarien unterscheiden sich nur in den jeweils verwendeten Grafiken. Die Geschwindigkeit, mit der sich beim Spieler Längeweile und Frust breitmachen, ist daher enorm hoch.

Harald Wagner ■



Frauen-Bewegung: Trotz der düsteren, extrem detailreichen Szenarien baut sich bei Meat Puppet kaum Atmosphäre auf.



Nichts für Zartbesaitete: Einige der flüssigen Animationen sind ausgesprochen makaber ausgefallen.



Die mittlere Auflösung von 800x600 Bildpunkten verschafft Ihnen zwar deutlich mehr Überblick, setzt allerdings einen Pentium 200 voraus.

SPECS & TECHS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	-
AMD	Audio	-

REQUIRED

Pentium 100, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 27 MB

RECOMMENDED

Pentium 200, 32 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 85 MB

3D-SUPPORT

keine 3D-Unterstützung

RANKING

Action

Grafik	72%
Sound	70%
Handling	65%
Spielspaß	48%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Playmates Int.
Prels	ca. DM 79,95
Release	Juli '97

BRANDHEISS!

PC-Games

688i Hunter Killer (dt. Win95)	79,99
Asphalt 2 (dt.) *	79,99
Atomic Bombman	49,99
Baphomet's Fluch 2 (dt.) *	79,99
Beasts & Bombers (dt.) *	69,99
Betrayal in Antara *	79,99
C&C 2 Alarmstufe Rot (dt.)	89,99
C&C 2 Mission: Gegenangriff (dt.)	29,99
Comanche 3 0 (dt.)	79,99
Dark Reign (dt.) *	89,99
Daggerfall - Elder Scrolls 2 (dt.) *	69,99
Das Schwarze Auge 1-3 Compilation (dt.) *	39,99
Demonworld (dt.) *	69,99
Der Industriegigant (dt. Win95)	79,99
Die Siedler 2 (dt.)	79,99
Domination (dt.) *	69,99
Dungeon Keeper (dt.)	79,99
Ecstacy 2 (dt.)	79,99
Extreme Assault (dt.)	69,99
F-16 Fighting Falcon *	79,99
Football (dt.) *	79,99
FIFA Soccer Manager (dt.)	89,99
Floyd (dt.) *	79,99
Formel 1	89,99
Heroes of Might & Magic 2 (dt.) *	79,99
Imperium Galactica (dt.)	79,99
Interstate 76 (dt.)	79,99
Jagged Alliance 2: Deadly Games (dt.)	79,99
Jedi Knights *	89,99
KKND (dt.)	89,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	89,99
Little Big Adventure 2 (dt.) *	79,99
Magic: Die Zusammenkunft (dt.)	89,99
Master of Orion 2 (dt.)	89,99
MDK Special Edition (dt.)	AKTION: 59,99
Minister Trucks *	79,99
Need for Speed 2 (dt.)	79,99
PGA Tour Pro (Win95) *	79,99
Phantasmagoria 2 (dt.) *	79,99
Privateer 2 - The Darkening (dt.)	89,99
Pro Pinball: Timeshock	79,99
Redneck Rampage (dt.)	69,99
Resident Evil (dt.) *	79,99
Schleichfahrt (dt.)	79,99
Shadows of the Empire *	79,99
Shadow Warrior *	79,99
Star Trek: Starfleet Academy *	79,99
Theme Hospital (dt.)	79,99
Wet - The Sexy Empire (dt.)	79,99
X-Wing vs. Tie Fighter	79,99
Zork Special Edition (dt.)	89,99
PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
Afterlife (dt.)	39,99
Ancient Empires (dt.)	39,99
Aufschwung Ost (dt., 3,5" Disk)	9,99
Bewertung	39,99
Bleeders 1	29,99
Civilization 2 (dt.)	49,99
Civilization 2: Scenarios (dt.)	29,99
Civil War General (dt.)	39,99
Conquest Deluxe (dt.)	35,99
Crusader No Regret (dt.)	29,99
Cyberia 2 (dt.)	29,99
Cyberstorm (dt.)	29,99
Die Fugger 2 (dt.)	49,99
Ende to Disk (dt.)	9,99
Fight Commander 2 (3,5" Disk)	9,99
Grand Prix Manager 2 (dt.)	39,99
Hokum KA-50 (3,5" Disk)	9,99
Magic of Endora (dt., 3,5" Disk)	9,99
M.A.X. (dt.)	49,99
Neotaris (dt., 3,5" Disk)	9,99
NHL Hockey 95	9,99
Pole Position (dt.)	39,99
Shannara (dt.)	29,99
Shattered Steel (dt.)	29,99
Star Trek: A Final Unity (dt.)	29,99
Temptation: Kyndria 2, Lands of Lore, Eth Quest, Indycar Racing	komplett nur 19,99
Thunderhawk 2 (dt.)	9,99
Ultima 8 (dt.)	29,99
Urban Runner (dt.)	39,99
Worms (dt.)	29,99
Z (dt.)	29,99

Fast geschenkt!

Arcade America
 Cyberwar
 Gene Machine
 Golden Gate Killer
 Puppen, Perlen & Pistolen
 Rätsel des Master Lu
 Red Baron 1
 jeweils für CD-ROM
je 19,99

Unser Tip des Monats:

Conquest Earth

Fotorealistische Grafiken mit 65.000 Farben, neuartige Cinematic-Video-Sequenzen und räumliche Soundeffekte schaffen eine echte Kinoatmosphäre in diesem neuen 3D-Echtzeit-Strategie-Action-Hammer mit Acht-Spieler-Netzwerk-Option aus dem Hause Eidos Interactive.

dt., CD-ROM *

79,99



Anton der Preisteufel empfiehlt:

Pyst

dt. CD-ROM

19,99

DSA 3

dt., CD-ROM

29,99

Earth 2140

Mission CD

dt. CD-ROM

19,95

Mechwarrior 2

Limited Edition

dt., CD-ROM

29,99

Hattrick Wins!

dt., CD-ROM *

69,99

Sean Dundee

Football

dt., CD-ROM *

59,99

Worldwide Soccer

dt., CD-ROM *

79,99

X-COM 3: Apocalypse

Die X-COM-Serie geht in die dritte Runde mit einer perfekten Mischung aus Taktik, Strategie, Forschung, Kampf und Wirtschaft. Freuen Sie sich auf viele spannende Spielstunden!

dt., CD-ROM *

79,99

Armored Fist 2

dt. CD-ROM *

79,99

Ankauf

Wir kaufen Ihre geschenkte Software und Spielzeug zu einem attraktiven Preis. Bitte bringen Sie Ihre Software und Spielzeug mit. Wir kaufen nur Originalware. Keine Kopien. Keine Leihgaben.

Unsere Filialen:

NEU!
Sell
1,8.97

Media Point

Berlin - Neukölln
 Jonasstraße 28/29
 Tel. (030) 621 60 21

Media Point

Berlin - Friedrichshagen
 Petersburger Straße 94
 Tel. (030) 427 80 790

Media Point

Berlin - Steglitz
 Schloßstraße 129
 gegenüber Forum Steglitz

Media Point

Berlin - Mitte
 Alexanderplatz 6
 gegenüber Forum Hotel

Media Point

Hamburg - Harvesteh.
 Grindelberg 73-75
 Tel. (040) 429 11 139

Media Point

Dortmund
 Rheinfelde Straße 45
 Tel. (0231) 914 25 24

Media Point

???
 Demnächst auch
 in Ihrer Nähe!

Media Point

Berlin - Steglitz
 Bismarckstraße 63
 Tel. (030) 794 72 131

Media Point

Berlin - Spandau
 Nonnendammallee 82
 Tel. (030) 383 02 191

Media Point

Berlin - Tegel
 Brunowstraße 10
 Tel. (030) 434 90 991

Media Point

Bernau
 Zepernicker Chaussee
 im "Forum Bernau"

Media Point

Bremen
 Hanseat hof 9-Lindhof
 Tel. (0421) 16 80 80

Media Point

Koblenz
 Rizzistraße 44
 Tel. (0261) 914 10 85

Media Point

Haben Sie Interesse
 an einer Partnerschaft?
 Tel. (030) 794 72 10

Media Point

Versandzentrale

Media Point Vertriebs GmbH

Bismarckstr. 63 - 12169 Berlin

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr

(030) 794 72 111

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inklusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
 Versandkosten: Vorkasse 6,99 DM / Kreditkarte 9,99 DM / Nachnahme 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NN-Gebühr ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM! Kreditkarten, der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!



Pete Sampras Tennis 97

Spiel, Satz und Sieg

Tennisspiele zählen auf dem PC eher zur sportlichen Minderheit. Pete Sampras Tennis 97 von Codemasters ist ein erfreulicher Lichtblick im breiten Feld der Fußball-, Eishockey- und Basketballsimulationen. Trotz kleiner Fehler ist der Spaßfaktor gerade im Mehrspieler-Modus nicht zu verachten.

Spiel, Satz und Sieg sind wohl die drei Lieblingsworte eines jedes Tennisspielers. Wenn Sie wenig Lust verspüren, eigenfüßig auf den roten Plätzen der kleinen Filzkugel nachzuhetzen, empfiehlt sich eine Partie Pete Sampras Tennis 97. Zu Hause in der lauschigen Stube dürfen Sie granatenstarke Aufschläge, angeschnittene Bälle und wüste Schmetterschläge praktizieren, entweder gegen den spielstarken Computer oder gegen bis

zu drei menschliche Mitspieler. Zuerst wählen Sie sich einen der vorgefertigten Spieler oder erstellen sich einen neuen mit individuellen Werten, die Ihrer eigenen Spielweise am meisten entgegenkommen. Wenn Sie den Gegner am liebsten vorne am Netz attackieren, sollten Sie Ihrem Alter ego etwas mehr Schlagkraft gönnen, um sich mit harten Schmetterbällen die Punkte zu sichern. Um auf Dauer erfolgreich zu sein, werden Sie nicht umhinkommen, sich einen Speziaispiel zu basteln, da die mitgelieferten Tenniscracks zu viele Schwachstellen aufweisen.

Pete Sampras wartet

Neben einem flotten Einzelspiel gegen einen beliebigen Gegner dürfen Sie außerdem an einem Ausscheidungsspiel teilnehmen, bei dem acht Schlägerschwinger um den Einzug in die jeweils nächste Runde kämpfen. Wer verliert, fliegt gradenlos raus. Höhepunkt ist aber das Turnier, bei dem Sie acht Matches in aller Welt ge-

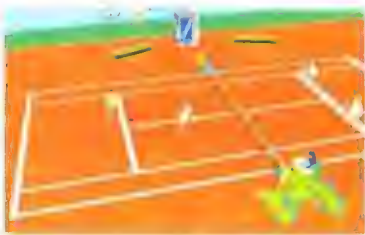


Mit der Schulter-Kamera spielt sich Pete Sampras Tennis 97 fast wie auf einem echten Sandplatz.

winnen müssen und mal auf Rasen, mal auf Kunststoff und natürlich auch auf Asche spielen. Nach jedem Sieg stoßen Sie auf stärkere Gegner und schließlich sogar auf Pete Sampras, der Ihnen vor allem mit seinen gefürchteten Aufschlägen zusetzen wird. Sie selbst haben drei Aufschlagvarianten – von leicht bis stark –, die mit einem über den Platz fliegenden Symbol richtig platziert werden müssen. Während des Spiels dürfen Sie neben normalen Schlägen auch Slice-, Stop- und Lobbälle einsetzen, um den Gegner auszuspielen. Je nach Spielstärke wehrt sich der Kontrahent mit teils unrealistisch angeschnittenen Bällen,

die Sie unmöglich erreichen können, was gelegentlich zu Frust führt. Enorm witzig sind die Doppel-Spiele, wobei hier bis zu vier menschliche Spieler an einem Rechner teilnehmen können. Fehlende Spieler ersetzt der Computer, was ebenfalls eine spaßige Abwechslung ist. Grafisch verlangt Pete Sampras Tennis 97 je nach Modus viel Rechenleistung. In den vier Einstellungen mit fester Kamera reicht bei VGA ein 486er, für SVGA sollte es aber ein Pentium sein. Für die 3D-Perspektiven geht ohne flotten Pentium gar nichts, da Sie sonst vor lauter Ruckeln den Ball nicht mehr treffen können.

Florian Stangl ■



Besonders viel Spaß machen flotte Doppel mit bis zu vier menschlichen Spielern.



Den Aufschlagpunkt bestimmen Sie mit dem weißen Kreis.

Statement

Es hätte ein Referenztitel werden können: Die eingängige und detaillierte Steuerung sowie die hervorragende Künstliche Intelligenz der lernfähigen Gegner sorgen für einen Heidenspaß. Noch mehr Spaß macht es gegen menschliche Spieler, beide Male sorgt der gute Sound für viel Atmosphäre. Die mäßige Grafik und Ungereimtheiten beim Schwierigkeitsgrad und der Kollisionsabfrage reichen aber nicht für den Matchgewinn.



SPECS & TECHS

VGA	Single-PC	4
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	-
AMD	Audio	-

REQUIRED

486DX2/66, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 35 MB

RECOMMENDED

Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 35 MB

3D-SUPPORT

keine 3D-Unterstützung

RANKING

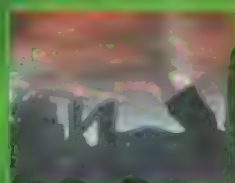
Action	
Grafik	69%
Sound	78%
Handling	81%
Spielspaß	72%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Codemasters
Preis	ca. DM 90,-
Release	August '97

ALARMSTUFE



*... der Alptraum
beginnt!*

**Luftverschmutzung,
Ozonlöcher und
Radioaktivität
stehen Heute
schon auf der
Rettungsliste
von Morgen!**



Features:

- Komplette in Deutscher Sprache
- Sprachausgabe
- 8 detaillierte Level
- Knifflige, umweltbezogene Rätsel
- Hervorragend gestaltete 360°-Landschaften
- Knackiger Original-Soundtrack
- Umfangreiche Umweltdatenbank



TEAM XTREME



FUN ONLINE, c/o maxupport, Postfach 28 20, 33258 Gütersloh,
Fax 0 52 41 - 95 33 10

Fun-Hotline: Mo.-Do. 18.00 - 20.00, Tel. 0 18 05 - 25 83 83
<http://www.egmont.de>

EGMONT INTERACTIVE GMBH, Postfach 10 12 51, 70011 Stuttgart



Sega Worldwide Soccer PC

Sakkaa Hasha

Was schießt Ihnen spontan durch den Kopf, wenn Sie an Japan denken? Technologische Innovation? Gut. Karate oder Judo? Auch richtig. Aber denken Sie vielleicht an Fußball? Die J-League ist zwar weiterhin – dank einiger prominenter Neuverpflichtungen – im Aufwind, international gesehen spielt das Land der aufgehenden Sonne jedoch immer noch keine große Rolle. Trotzdem entwickelte Sega im vergangenen Jahr Worldwide Soccer für die firmeneigene Konsole Saturn und setzte das temporeiche Sportspiel nun endlich für den PC um.



Worldwide Soccer PC verfügt in Bezug auf die Spielmodi über das Standard-Repertoire. Wer über einen längeren Zeitraum spielen möchte, wählt den Pokal oder die Liga. Wer hingegen den kurzen Schlagabtausch sucht, ist mit einem

Freundschaftsspiel oder gar einem Elfmeterschießen besser bedient. Wie bei fast allen Fußballspielen mittlerweile üblich, bietet auch Worldwide Soccer die Möglichkeit, alleine oder zu zweit dem Computergegner Paroli zu bieten. Dazu stehen insgesamt 48



Die niederländische Nationalmannschaft beim Anstoß. Leider konnte Sega nicht die Original-Spielernamen verwenden.



An den Schatteneffekten wird noch gearbeitet. Ob sie bereits beim fertigen Produkt oder erst durch ein Bugfix verbessert werden, steht noch nicht fest.



Bei Freistößen baut die gegnerische Mannschaft eine Mauer auf.

Nationalmannschaften zur Verfügung, die aber leider nicht über die Original-Spielernamen verfügen. Um diese Daten auf den aktuellsten Stand zu bringen, liefert Sega aber gleich einen Editor mit, der gleichzeitig zwei verschiedene Konfigurationen verwalten kann.

Für Statistiker wurde eine Rangliste in das Spiel integriert, die alle Mannschaften – sortiert nach Stärken – auflistet. Hier kann man sehen, wie das favorisierte Team ab-



Am unteren Bildschirmrand wird immer der aktive Spieler angegeben.



Aus dieser Perspektive wirken die Animationen am besten.

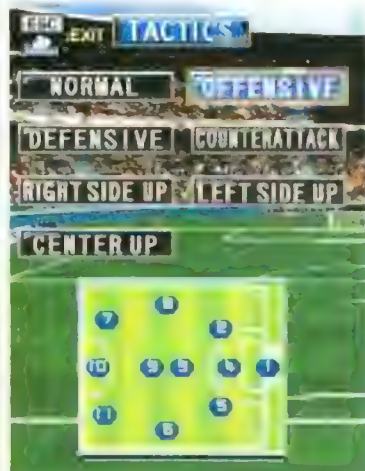
Das Joypad

Wie schon erwähnt, läßt sich Worldwide Soccer PC am besten mit einem Joypad spielen. Als Beispiel sehen Sie das Microsoft SideWinder Gamepad.



Aufstellung und Taktik

Taktische Einstellungen lassen sich vor einem Spiel und in der Halbzeitpause vornehmen. Wenn Sie Ihr System aufgrund eines hohen Rückstands während einer Partie verändern möchten, so müssen Sie



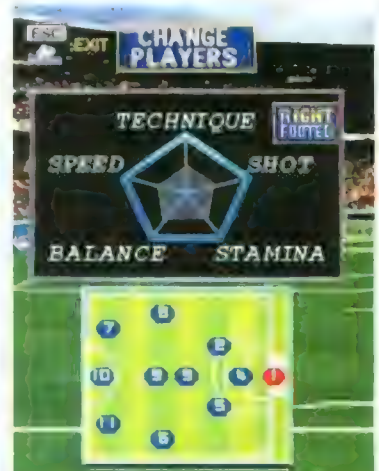
Unter "Tactics" finden Sie die allgemeine Spielstrategie. Sie können Ihr Team defensiv oder offensiv einstellen, es stehen aber auch Variationen wie das beliebte Konterspiel zur Verfügung.



Worldwide Soccer PC verfügt über insgesamt zwölf verschiedene Spielsysteme, individuelle Korrekturen lassen sich allerdings nicht vornehmen – eine verschmerzbar Einschränkung.



Im Gegensatz zu den meisten Vertretern des Genres können Sie bei Worldwide Soccer PC festlegen, ob Sie mit einem Libero oder lieber modern mit einer Abwehrkette spielen möchten.



Wenn Sie einen Spieler auswechseln möchten, so können Sie sich über dieses Fünfeck über Stärken und Schwächen informieren. Auf der Karte wird die Position des Spielers angegeben.

schneidet und welche Kicker unbedingt geschlagen werden müssen.

Acht belegbare Joystickknöpfe

Bei jedem Spiel gibt es einen bestimmten Punkt, an dem die Spreu vom Weizen ge-

trennt wird. Bei Fußballspielen ist es die Berechnung der Flugbahn. Worldwide Soccer bietet drei verschiedene Schußmöglichkeiten: Der Ball kann flach oder hoch zu einem Mitspieler gepaßt und mit dem Spann in Richtung Tor geschossen werden. Egal für welche Option man sich

entscheidet, das Leder behält stets eine glaubwürdige Flugbahn und springt realistisch vom Boden ab. Der berühmte Gummiball-Effekt läßt sich bei Worldwide Soccer zum Glück nicht beobachten. Gespielt wird über Tastatur oder Joystick, mit einem Joypad mit acht belegbaren Buttons lassen sich allerdings die besten Ergebnisse erzielen. In diesem Fall können Doppelpässe, Kabinettstückchen und sogar taktische Anweisungen in Sekundenbruchteilen ausgeführt werden. Ein Tastendruck, und schon versuchen die Kicker, eine Abseitsfalle aufzubauen oder dem Gegner durch viel Druck keine Ruhepause zu gönnen.

Ein eher ungewöhnliches Feature, das sich jedoch auf die japanische Herkunft des Spiels zurückführen läßt, ist die Existenz von „Special Moves“. So kann man sich beispielsweise den Ball mit der Hacke vorlegen, um ihn dann mit einer Direktabnahme ins Netz zu dreschen, oder einen herangrätchen-den Spieler mit einem Lob überraschen.

Spiel mit Details und Perspektiven

An diesem Leckerbissen sollte man sich allerdings erst versuchen, wenn man das Spiel im Griff hat – sonst muß man relativ viele Ballverluste in

Detailarbeit

Sega spendierte auch Worldwide Soccer PC einen Modus mit brillanter Farbtiefe. Um die Spieler und das Stadion aber in **16,7 Millionen Farben** genießen zu können, sollten Sie schon mindestens über einen **Pentium 200** verfügen – unter dieser Konfiguration quälen sich die Kicker über das Spielfeld. Für Besitzer eines **Pentium 60** sind wohl die niedrigen Auflösungen gedacht, allerdings verpixeln bei 320x240 **Bildpunkte** alle Objekte so stark, daß der Spielspaß zwangsläufig den Bach untergeht.



640x480 mit 256 Farben und...



...mit 16,7 Millionen Farben.



320x240 mit 256 Farben und...



...mit 16,7 Millionen Farben.

Auch an den Details läßt sich herumschrauben. In drei Stufen läßt sich die Darstellung nach unten drehen, doch während zwischen den Einstellungen „High“ und „Medium“ nur marginale Unterschiede bestehen, verzichtet der Modus „Low“ auf jede zweite Zeile und ist damit absolut unspielbar.



Detail „Low“



Detail „Medium“



Detail „High“






Durch geschicktes Paßspiel und schnelle Spurts kann man sich bei Worldwide Soccer PC vor dem Tor freilaufen.



Die Animationen bei vehementen Kopfstößen und spektakulären Flugkopfbällen sind besonders gelungen.

Im Vergleich

Im direkten Vergleich der Optionen und Funktionen muß **Worldwide Soccer PC** seine beiden Konkurrenten **UEFA Champions League 1996/97** und **FIFA Soccer 97** nur in puncto Spielerdaten an sich vorbeiziehen lassen. In allen anderen Bereichen macht Segas Vertreter eine ausgesprochen gute Figur.

			
Multiplayer	bis zu 4 Spieler an einem PC	bis zu 8 Spieler an einem PC bis zu 8 Spieler via Netzwerk bis zu 8 Spieler via Modem	bis zu 4 Spieler an einem PC bis zu 4 Spieler via Netzwerk 2 Spieler über Nullmodem
Buttons	maximal 2, nicht belegbar	maximal 6, nicht belegbar	maximal 8, frei belegbar
Grafikmodi	320x200, 256 Farben 640x480, 256 Farben	640x480, 256 Farben	320x200, 256 Farben 320x200, HighColor 640x480, 256 Farben 640x480, HighColor
Perspektiven	6 verschiedene Perspektiven	8 verschiedene Perspektiven	3 verschiedene Perspektiven
Zoom	ja, frei definierbar	nein	ja, in drei Stufen
Replay	ja, mit Speicherfunktion	ja	ja, mit Speicherfunktion
Teams	64, Daten: UEFA 1997	257, Daten: FIFA 1996	48, Daten: fiktiv
Editor	ja	nein	ja
Kommentar	nein	ja	ja

Kauf nehmen. Was läßt sich bei Fußballspielen in puncto Grafik noch verbessern? Wie kann man die Konkurrenz ins Abseits stellen? Fragen, die bei der Entwicklung schon zu einem sehr frühen Zeitpunkt auftauchen. Wie mittlerweile fast alle Hersteller, so greift auch Sega auf das bewährte Verfahren „Motion Capturing“ zurück: Um realistische Bewegungsabläufe auf den Bildschirm zu zaubern, wurden typische Situationen mit

Hilfe von einigen Kickern der J-League nachgestellt und abgefilmt. Die gewonnenen Daten wurden schließlich in ein verwertbares Format umgesetzt, und daraus entwickelte man Polygonfiguren. Um den Spielern dann auch noch Leben einzuhauchen, wurden sie mit feinen Texturen überzogen – Gesichtszüge, Rückennummern und andere Abzeichen auf den Trikots sind erkennbar. Bei höchster Vergrößerungsstufe

kommen diese Details natürlich besonders gut zur Geltung, nur leider wird World-

wide Soccer PC dann aufgrund mangelnder Übersichtlichkeit nahezu unspielbar: Pässe landen nur selten beim Empfänger, selbst für einen Torschuß benötigt man schon ein gutes Vorstellungsvermögen. Am meisten Spaß macht deshalb die isometrische Perspektive, gepaart mit der niedrigsten Zoomstufe. Bei dieser Einstellung kann man knapp die Hälfte des Spielfelds im Auge behalten, weite Flanken lassen sich problemlos schlagen. Um die Geschwindigkeit der Rechnerkonfiguration anzupassen, können sowohl an der Auflösung als auch am Grad der Details Veränderungen vorgenommen werden. Auf einem Pentium 133 mit 16 MB RAM läßt sich Worldwide Soccer PC bei mittlerer Detailstufe und 640x480 Bildpunkten ein-

Funktionen

Die recht übersichtlich und optisch ansprechend gestalteten Eingabebildschirme runden den positiven Gesamteindruck ab. Hier ein paar Beispiele:



Die Zusammenfassung aller Daten nach einer Partie.



Mit dem Editor lassen sich Spielernamen ändern.



So sieht die Tabelle nach dem elften Spieltag aus.



Bei der Torschützenliste werden Punkte vergeben.



Vor dem Spiel kann das Stadion ausgewählt werden.



Die Wetterbedingungen lassen sich im Hauptmenü festlegen.



Nach einem Tor wird die Szene bis zu dreimal wiederholt. Die Kameraperspektive und der Zoomlevel ändern sich dabei ständig.

wandfrei spielen, VGA sollte man hingegen nicht in Betracht ziehen – die pixeligen Kicker lassen einfach keinen Funken Atmosphäre aufkommen. Wer eine echte Kraftmaschine auf oder unter dem Schreibtisch stehen hat, kann bei 640x480 Bildpunkten auch die Farbtiefe auf 16,7 Millionen Farben hochdrehen. In diesem Fall wirken die Spieler noch eleganter,

der Rasen strahlt in leuchtendem Grün.

Perspektivenwechsel

Noch ein Wort zu den Perspektiven: Bei Einwürfen, Frei- und Eckstößen wird die Kamera hinter dem Spieler positioniert, um dann auf Knopfdruck blitzschnell in die gewohnte Ansicht umzuschwenken. Bei diesen Situa-

tionen bietet sich die Gelegenheit, verstärkt auf das Stadion zu achten: Auf den Tribünen werden eifrig die Fahnen der jeweiligen Teams geschwenkt, und der Schiedsrichter gibt mit einem Pfiff den Ball frei.

Eine echte Neuerung hat sich Sega bei den verschiedenen Wetterbedingungen einfallen lassen. Sobald es regnet, wird nicht nur der Rasen

dunkelgrün eingefärbt, es fallen auch tatsächlich Regentropfen, und der Ball zieht eine kleine Wasserspur hinter sich her.

Der einzige Kritikpunkt bezieht sich auf die Darstellung von Schatteneffekten. Vor allem bei Flutlicht werfen die Spieler grobkörnige, pixelige Schatten – heutzutage lassen sich solche Schnitzer eigentlich vermeiden.



Soll ich schießen oder lieber noch den Abwehrspieler austricksen? Als Stürmer steht man bei Worldwide Soccer PC vor schwierigen Entscheidungen.



Auf allzu unbeherrschte Fouls sollte man verzichten, denn die meisten Schiedsrichter zücken schnell den roten Karton.

Auch

Michael, Ralf und Heinz-Harald haben

mal klein angefangen.



Atmosphäre dank deutschem Kommentator

Der Spielkommentar ver-
sprüht bei Worldwide Soccer
PC sehr viel Atmosphäre, bei
der uns vorliegenden Vorab-
version hakte der Spielfluß
allerdings ab und zu, sobald
ein neuer Spruch von Fest-
platte nachgeladen wurde.
Dieses Problem ist bei Sega
bekannt und soll bis zur Ver-
öffentlichung restlos beseitigt
sein. Der Soundtrack ist ein-

gänglich und auch nach meh-
reren Stunden Spielzeit im-
mer noch hörens Wert, auch
wenn manche Stücke an die
vielzitierte „japanische Fahr-
stuhlmusik“ erinnern.
Die Soundeffekte während
des Spiels, wie beispielsweise
das Aufprallen des Balls oder
ein schmerzgefüllter Schrei
eines Spielers, machen stets
einen guten Eindruck. Aus-
rutscher gibt es so gut wie
keine.

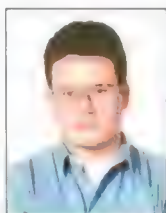
Oliver Menne ■



Diese Perspektive bietet die höchstmögliche Übersicht.

Statement

Obwohl Worldwide Soccer PC natürlich technisch
begeistern kann, so lebt es dennoch von seiner sa-
genhaften Spielbarkeit. Die Steuerung läßt sich pro-
blemlos innerhalb einer Halbzeit erlernen, in der
zweiten Hälfte können schon die ersten Warnschüs-
se auf den Torwart abgegeben werden. Dabei bleibt
es stets die Entscheidung des Spielers, ob er ge-
pflegten Kombinationsfußball zeigen oder mit einfachem „Kick &
Rush“ zum Erfolg kommen möchte. Worldwide Soccer PC diktiert kein
allgemeines Spielsystem, man muß es selbst entwickeln. Lediglich der
grobe Schnitzer (Thema: Schatteneffekte) im grafischen Bereich und
die fehlende Lizenz (Thema: Original-Namen) verhindern eine noch
höhere Wertung. Trotzdem handelt es sich bei Worldwide Soccer PC
um eines der besten, wenn nicht gar um das beste Fußballspiel, das
momentan erhältlich ist.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	2
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	2
WIN 95	Internet	2
Cyrix	GeneralMidi	2
AMD	Audio	2

REQUIRED

Pentium 60, 16 MB RAM
4xCD-ROM, HD 100 MB

RECOMMENDED

Pentium 166, 32 MB RAM
8xCD-ROM, HD 150 MB

3D-SUPPORT

keine 3D-Unterstützung

RANKING

Sportspiel	
Grafik	87%
Sound	78%
Handling	92%
Spielspaß	89%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 100,-
Release	August '97

Der **FINNMEISTER**
kommt

im September ganz
groß raus!



SOFTWARE 2000



No Respect

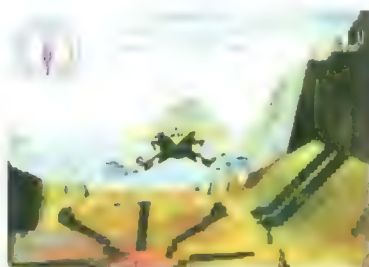
Unansehnlich

Ein besonders reinrassiger Vertreter des Action-Genres kommt mit No Respect aus dem Hause Ocean. Nur einen einzigen Gegner gilt es zu besiegen, gerade einmal zwei Waffensysteme stehen dazu zur Verfügung. Da sollte doch eigentlich eine Menge Platz für Action und Spannung übriggeblieben sein.

Ein zerbrechliches Hovercraft schwebt knapp über der zerklüfteten Planetenoberfläche geradewegs auf einen Geysir zu. Gerade als das Gefährt über dem Schlund schwebt, bricht der Geysir aus und zerstört es. Oceans No Respect legt hohen Wert auf eine realistische Simulation der physikalischen Daten, so daß die Bewegungen des Hovercrafts über dem Boden und an steilen Wänden entlang sehr



Die Lichteffekte täuschen nur kurz über die Qualität der Grafik hinweg.



Nicht immer verrät die Anzeige, wo sich der Gegner aufhält.

vertraut erscheint. Auch Nebeneffekte wie der eben erwähnte Geysir verdeutlichen die Anstrengungen, die für No Respect angestellt wurden. Ansonsten handelt es sich um ein vollblütiges Actionspiel, bei dem zwei Fahrzeuge in eine hügelige Wüste geworfen werden, um sich gegenseitig zu vernichten. Zwanzig grundverschiedene Fahrzeuge mit jeweils zwei eigenen Waffensystemen stehen zur Auswahl, der Gegner wird zufällig gewählt. Von Zeit zu Zeit tauchen in den Levels Power-Ups auf, mit denen die Waffen und Schilde nachgerüstet werden können. Auch Sprit wird auf diese Weise zugeführt, ohne Treibstoff bewegt man sich nur noch im Schneckentempo über die Landschaft und ist ein gefundenes Fressen für den Gegner. Abhängig von Terrain, Gegner und eigenem Fahrzeug hat man es manchmal äußerst schwer, in eine gute Schußposition zu kommen und innerhalb des knappen Zeitlimits den Level erfolgreich zu beenden. Schafft man dies



Der Gegner hat sich in eine Mulde verkrochen und macht auch bei massivem Beschuß keinerlei Anstalten, sich zur Wehr zu setzen.

nicht, so wird der Sieg dem Gegner zuerkannt, auch wenn man selbst noch in bester Verfassung ist. Besonders ärgerlich ist dies, wenn man in den teils riesigen Gebieten den Gegner nicht zu Gesicht bekommen hat oder die „You Win“-Meldung nur um Zehntelsekunden zu spät kommt.

Schmucklos

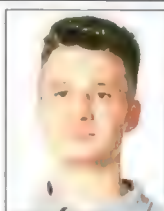
Auch mit anderen Details versetzt No Respect den Spieler in Staunen: Einige Gegner haben nach wenigen Sekunden die Nase voll und ziehen sich in eine Ecke zurück. Auf Angriffe reagieren sie dann nur noch

sporadisch. Auch das Zielen funktioniert nur in einzelnen Fällen zufriedenstellend, sogar bei größter Nähe landet längst nicht jedes Geschloß im Fadenkreuz. Auch grafisch kann No Respect kaum überzeugen: Die Voxelgrafik, unter DOS eine der schnellsten Methoden zur Terrairndarstellung, verliert unter Windows 95 ihre hohe Darstellungsqualität und erzeugt in jedem der angebotenen Grafikmodi riesige Pixelgruppen. Zwar ist die Grafik auch auf alten Rechnern flott, das Grafikniveau entspricht allerdings auch dem eines längst veralteten Comanche.

Harald Wagner ■

Statement

Eines der wichtigsten Kriterien für ein Actionspiel dürfte vermutlich die Action sein, die es dem Spieler bietet. Dazu gehört ein Mindestmaß an Geschwindigkeitsgefühl, Zielgenauigkeit oder wenigstens bombastische Grafikeffekte – all dies kann No Respect nicht bieten. Daß darüber hinaus die mangelnde Gegnerintelligenz mit unfairen Spielregeln übertüncht werden mußte, nagt ganz gewaltig am Spielspaß.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	2
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	-
AMD	Audio	-

REQUIRED

Pentium 100, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 67 MB

RECOMMENDED

Pentium 200, 32 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 67 MB

3D-SUPPORT

keine 3D-Unterstützung

RANKING

Action

Grafik	32%
Sound	70%
Handling	73%
Spielspaß	42%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ocean
Preis	ca. DM 90,-
Release	August '97

JEDER SCHUSS EIN

Besuchen Sie uns im Internet: <http://www.cdv.de>

TREFFER!

BESTELL-HOTLINE:
Tel. (0721) 97224-0

CDV
Software GmbH

CDV Software GmbH,
Postfach 2749,
76104 Karlsruhe
FAX: 0721/97224-24

Liedl-Geschäfte:
MEGABYTE Karlsruhe,
Karlsruhe 17 u.
MEGABYTE-
Laden in
Markt 6,
Ailingen.

Werden Sie in "JURASSIC WAR" zum Anführer eines Stammes von Steinzeitmenschen und führen Sie Ihre Leute zum Sieg über 7 gegnerische Stämme.

- ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL
- Die Charaktere und Gegenstände aus der Steinzeit können im Laufe des Spiels ausgerüstet werden.
- 8 unterschiedliche Stämme
- 1 u. 2 Spielermodus (Modem)
- Detailreiche SVGA-Grafik
- Über 10 Min. 3D Animationen
- Sound/Musik in CD-Qualität

39,95*
DM

Kommandieren Sie in "PANIC SOLDIER" eine mit gigantischen Kampfrobotern ausgestattete Elite-truppe, erlösen Sie die Menschheit von rücksichtslosen Terroristen.

- Echtzeit-Strategiespiel mit viel Action
- Insgesamt 20 aufregende Missionen
- Hochauflösende SVGA Grafik/Animation
- Musik und Soundeffekte in CD-Qualität
- Über 5 Minuten 3D-Film-Animationen

39,95*
DM

Die sollten Sie auch noch in's Visier nehmen:

THE Smile EDITION

Das actiongeladene Shoot'em Up-Game gibt's jetzt zum absoluten Tiefpreis!

SMILE EDITION TYRIAN

SMILE EDITION CLIF DANGER

Befreien Sie die schöne Amazonen-Königin. Ein witziges Jump&Run-Game im Comic-Stil.

29,95*
Art.Nr. CDR3091

THE Smile EDITION

CLIF DANGER

29,95*
Art.Nr. CDR3090

CAVELAND PRO

Gute Nachrichten für alle, die nicht genug von Caveland bekommen können: Jetzt gibt's die PRO-Version mit insges. 180 Tempelrätseln, besserer Übersicht, noch mehr Fallen und Hindernissen, Verkehrsschildern und vielem mehr!

59,95*
Art.Nr. CDR3066

UPDATE nur DM 25,- CDR3066-U

CAVELAND

Die ultimative Tempelrätsel-Adventure

59,95*
Art.Nr. CDR3066

*Nachweis: Titelseite des Handbuchs

Was der deutsche Autofahrer dem eigenen „Schnauferl“ niemals zumuten würde, kann er bei Offroad-Spielen nach Herzenslust praktizieren: über Geröllpisten brettern, bis die Achse kracht, oder einem lahmen Vorfahrer die volle Breitseite verpassen...

So verlockend dieser Gedanke für viele auch sein mag – richtig warm wurden die Spielehersteller mit dem Thema „Monster Trucks“ bisher noch nicht. Nach Microsoft (Monster Truck Madness) und Gremlin (Hardcore 4x4) wagt sich Psygnosis als einer unter wenigen in dieses Grenzgebiet vor. Allzu hart ist die Konkurrenz für die Neuerscheinung „Monster Trucks“ also nicht. Die Ausstattung kann grundsätzlich nicht bemängelt werden: Sieben völlig verschiedene Rundkurse kann man befahren – von einer verschneiten Polarlandschaft bis hin zu einem aktiven Vulkankrater. Je nachdem, welches Motto der Spieler sich setzt – „Augen zu und durch“ oder „Möglichst auf der Strecke bleiben“ – kann er den passenden Truck aus insge-

Monster Trucks

Kreuz und quer



Rasant geht es bei **Monster Trucks** nur auf schnellen Pentiums zu. Wer weniger Power hat, muß den grobkörnigen VGA-Modus nehmen.

samt neun Angeboten auswählen. Wer gerne mal eine Abkürzung durch eine Schottergrube nimmt, sollte auf Kosten der Beschleunigung eine gute Panzerung wählen – pingelige Pistenfahrer sind mit PS-starken (empfindlicheren) Gefährten hingegen besser bedient.

Freie Auswahl!

Die tadellose Fahrphysik und die sehr exakte Steuerung machen Appetit, außer den Rundkursen auch den Endurance-Modus zu spielen. In dieser spaßigen Querfeldein-Variante gilt es, mit Hilfe eines Kompasses möglichst schnell be-

stimmte Wegpunkte zu erreichen. Wem selbst das noch zu friedlich ist, der kann beim „Car Crushing“ seiner Zerstörungswut freien Lauf lassen. Nur wer über einen Pentium 133 verfügt, erreicht im SVGA-Modus passable Bildraten – auf schwächeren Systemen sollte der VGA-Modus vorgezogen werden. Was **Monster Trucks** trotz der fehlenden 3D-Unterstützung seinen wenigen Konkurrenten voraussetzt, ist die sehr realistische Darstellung des Fahrzeugverhaltens: Noch nie war es schöner, seine Stoßdämpfer bei jeder Unebenheit „einknicken“ zu sehen.

Thomas Borovskis ■



Die Trucks unterscheiden sich in fünf Aspekten: Beschleunigung, Reifen, Wendigkeit, Gewicht und Panzerung.



Selbst im Easy-Modus ist es nicht leicht, an der Spitze zu fahren.

Statement

Da es gerade bei Rennspielen auf die Grafik ankommt, trennt allein der fehlende 3D-Support **Monster Trucks** von einer Wertung im 80%-Bereich. Dabei hat Psygnosis viel getan, um es jedem recht zu machen: einstellbare Schwierigkeit, vier verschiedene Spielmodi und wirklich abwechslungsreiche Strecken. Sollte doch noch ein 3Dfx-Patch erscheinen, so gilt meine Empfehlung auch für Leute „unter 133“.



Beim Car Crushing fahren zwei Konkurrenten um die Wette: Wer in kürzester Zeit mehr Schaden anrichtet, geht als Gewinner aus dem Stadion.

SPECS & TECHS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	9
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	-
AMD	Audio	-

REQUIRED

Pentium 60, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 14 MB

RECOMMENDED

Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 14 MB

3D-SUPPORT

keine 3D-Unterstützung

RANKING

Rennspiel	
Grafik	72%
Sound	45%
Handling	88%
Spielspaß	78%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM 80,-
Release	Juli '97

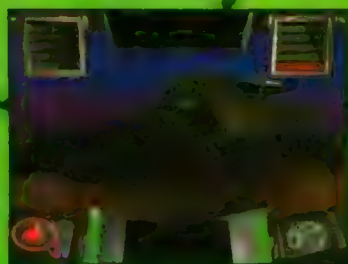
Sie wissen nicht, womit man 6225 v. Chr. kämpfte?



Sollten Sie aber!

Jetzt erhältlich
für PC-CD-ROM!

SANDWARRIORS



©1998 Gremlin Interactive Limited. All rights reserved. Gremlin Interactive, 2-4 Carver Works, Shaftesbury ST1 4PS, England. England Tel 0114 878 1000.
Website: <http://www.gremlin.com>. Unauthorised copying, lending and resale of any games is strictly prohibited.

Vertrieb: Österreich: Göttsch, Tel. 02241/8710, Fax. 02241/007111 • Deutschland: Göttsch, Tel. 0541/132005, Fax. 0541/132040

Schweiz: ABC Software AG, Tel. 031/7603390, Fax. 031/7603320

Österreich: KID SPIELSTUBE Großhandels GmbH, Tel. 03623/5010, Fax. 03623/44704



Seafight

Markenpiraterie

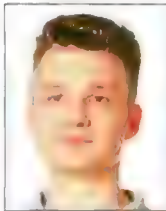
Pirates und die Folgen: Im Kielwasser des legendären Seeräuber-Epos von Sid Meier dümpelt neben Age of Sail auch Seafight von Prism Leisure. Sein Markenzeichen: einfache Bedienung, hektische Action und leicht überblickbare wirtschaftliche Zusammenhänge.

Seafight spielt in der Südsee des 18. Jahrhunderts. Franzosen, Spanier und Engländer besetzen nacheinander die Inselgruppen, um sie zu ihren Kolonien zu erklären. Die Rohstoffvorkommen lassen auch die Piraten nicht unbeeindruckt, so daß sich schnell Streitereien zwischen den vier Parteien ent-

wickeln. Als Kommandant über ein einzelnes Schiff oder eine kleinere Flotte hat der Spieler in dreißig Missionen die Aufgabe, die jeweils gegnerischen Korvetten, Schlachtschiffe und Gebäude zu zerstören. Hierzu wird mit der Maus ein Schiff angewählt und in fünf verschiedenen Geschwindigkeitsstufen mit einfachen Mausklicks zum Zielort gesteuert.

Statement

Seafight hätte das Zeug zu einem wirklich netten Strategiespiel gehabt, enttäuscht aber durch die geringe Anzahl an Missionen und deren Qualität. Durch die Anzahl und Stärke der Einheiten sowie deren Verteilung auf der Landkarte unterscheidet sich Seafight kaum noch von einem reinen Actionspiel. Immerhin macht dieses Beispiel deutlich, wie stark das Niveau derartiger Spiele vom Leveldesign abhängt.



Volle Fahrt voraus

Um die Kugeln der Bordkanonen wirkungsvoll einsetzen zu können, muß das Schiff immer längs zum Ziel liegen – ein besonders bei mehreren Zielen lästiger Umstand. Sofern die Missionen es gestatten, können an den eigenen Häfen Schiffe repariert oder gebaut werden, das dazu nötige Geld wird durch das Zerstören von gegnerischen Einheiten eingenommen. Da die Schiffe aller Partei-



In den Häfen kann man neue Schiffe in Auftrag geben. Die Kosten entsprechen der Belohnung, die dem Kapitän für einen versenkten Kahn winken.

en kaum etwas aushalten, dauert eine Seeschlacht etwa 20 Sekunden – zuzüglich der eventuell notwendigen Anfahrt also höchstens eine halbe Minute. In dieser Zeit lassen sich nur selten neue Schiffe produzieren oder gar Strategien zurechtlegen. Seafight ist daher bestenfalls ein Reaktionsspiel, als Konkurrent im Strategie-Genre oder als Ersatz für Pirates ist das Spiel jedoch nicht geeignet. Vom technischen Standpunkt aus betrachtet macht Seafight einen zwiespältigen Eindruck: eingängige Bedienung und stimmungsvoller Sound, aber auch extrem lange Ladezeiten.

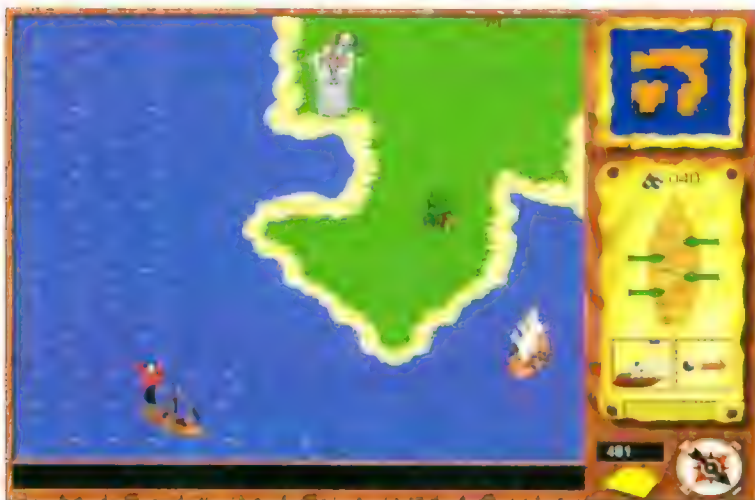
Harald Wagner ■



Daran müssen Sie sich gewöhnen: Etliche Minuten Ladezeit vergehen, ehe die nächste Mission gespielt werden kann – unzumutbar.



Trotz des verwendeten High-Color-Modus wirken die Grafiken ausgesprochen farbarm und eintönig.



Jeder Schiffstyp weist neben den Schwimmigenschaften eine bestimmte Anzahl und Anordnung der Kanonen auf.

SPECS & TECHS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Curix	GeneralMidi	-
AMD	Audio	-

REQUIRED

Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 0 MB

RECOMMENDED

Pentium 133, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 43 MB

3D-SUPPORT

keine 3D-Unterstützung

RANKING

Action	
Grafik	65%
Sound	77%
Handling	60%
Spielspaß	44%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Prism Leisure
Prels	ca. DM 49,95
Release	Juli '97

K.M. Hamburg

MACHINE HUNTER



EIDOS
INTERACTIVE VR

Machine © 1997 Eurocom Software Limited. Licensed by MCM Interactive. Veröffentlicht durch EIDOS Interactive. Alle Rechte vorbehalten. Alle Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Hersteller.

Soul Hunt

Seelenpein

Gruseliger geht's kaum: Weniger die hanebüchene Story um heidnische Rituale sorgt beim Spieler für Gänsehaut, sondern vielmehr die markerschütternde Umsetzung. Soul Hunt ist der mit Abstand schlechteste Versuch, die Genres Action und Adventure unter einen Hut zu bringen. Schade um die CD-Rohlinge...

Das Szenario klingt vertraut: Vier Jugendliche fahren zu einem Dorf, verbringen die Nacht unter freiem Himmel und sind am nächsten Morgen verschwunden. Alle, bis auf einen. Der übriggebliebene mit der von zittriger Hand geführten Videokamera ist der Held von Soul Hunt, dessen Zukunft vom Spieler entscheidend geprägt werden soll. Die Entwickler haben dafür jede Menge Videoclips auf drei CDs gebannt, durch die Sie sich wühlen müssen. Neben vergammelten Ruinen warten auch sagenhafte „50 km auf Video eingefangene Feldwege“ darauf, erkundet zu werden, wie die Packungsrückseite voll-

mundig verspricht. Der graue Alltag sieht dagegen so aus: Zuerst einmal sehen Sie sich am Lagerplatz um, wofür die Designer eine QuicktimeVR-ähnliche Grafikengine verwenden. Sie dürfen rundum mit der Maus scrollen und sogar ein wenig nach oben und unten sehen. Einige lieblos in die digitalisierte Hintergrundgrafik gestellte Bitmap-Gegenstände lassen sich im Inventar verstauen, dann geht es hochmotiviert weiter. Unser Held stolpert auf den ersten Feldweg und schwingt sich ruckelig animiert, aber unaufhaltsam in den bereitstehenden Jeep. Mit diesem holpern Sie über die stotternd von CD abgespielten Pfade und werden bald

mit seltsamen Gestalten auf skurrilen Gefährten konfrontiert. Diese lassen sich mit dem gefundenen Gewehr außer Gefecht setzen oder einfach rammen, was aber auch dem Jeep schadet. Macht ja nix, weil sich unser Held auch mit den liegengelassenen Vehikeln seiner Gegner fortbewegen darf.

Wo bitte geht's zum Spiel?

Gelegentlich tauchen am Wegesrand Hinweisschilder auf, die auf einen Schauplatz deuten, der nur per pedes erreichbar ist. Dort warten Rätsel und neue Videoclips mit weiteren Informationen auf Sie. Sobald Sie eine Karte finden, wird die orientierungslose Suche nach dem richtigen Weg endlich etwas erleichtert, davor muß man sich mit den Pfeilen zurechtfinden, die bei Weggabelungen auftauchen. Interessanterweise löst sich während des Spiels der Schwierigkeitsgrad des Adventure- und des Actionteils in zwei



Die Rätselelemente beschränken sich auf das niveaulose Anwenden aufgesamelter Gegenstände.



An manchen Stellen müssen Sie zu Fuß laufen, um zum Adventure-Teil zu gelangen.

bzw. drei Stufen ändern, was aber keine auffälligen Auswirkungen hat. Neben handfesten Waffen wie Gewehr, Morgenstern und Granaten beherrscht unser Held auch Zaubersprüche, die er aber erst aufladen muß. Abhängig von der magischen Kraft lassen sich diese gegen die Mutanten und Monster einsetzen, die dem Helden auflauern. Neben der gruseligen Grafik sorgt der Sound für Belustigung: Das dünne Brummen der Fahrzeuge und das nervtötende Hintergrundgedudel werden nur noch von der peinlichen deutschen Synchronisation übertroffen, bei der man nicht weiß, ob man lachen oder weinen soll.

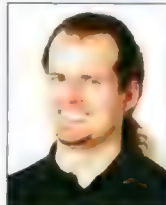
Florian Stangl ■



Was als Standbild noch relativ gut aussieht, wird durch die ruckelige Animation im Spiel zum Fiasko.

Statement

Soul Hunt fällt auf! Soviel Schrott auf einmal kommt selbst hartgesottenen Spieltestern nicht alle Tage unter. Wie digitalisierte Videos und Bitmap-Objekte ansprechend dargestellt werden, haben Cryo schon vor Jahren gezeigt. Fundamentale Schwächen beim Gameplay wie die verkorkten Rätsel und die zu ungenaue Steuerung während der Fahrsequenzen veranlassen selbst Optimisten, sich gravenerfüllt abzuwenden.



SPECS & TECHS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	-
AMD	Audio	-

REQUIRED

486DX2/66, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 16 MB

RECOMMENDED

Pentium 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 16 MB

3D-SUPPORT

keine 3D-Unterstützung

RANKING

Action-Adventure

Grafik	15%
Sound	18%
Handling	17%
Spielspaß	9%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Compro Games
Preis	ca. DM 90,-
Release	Juli '97



GAMES AND MORE

Versandhandel für Software und Computerzubehör



GAMES

3D Ultra Minigolf
688i Hunter Killer (Win95, dt)
Ages of the Sail (dt)
AH-64D Longbow (dt)
Atlantis - The Lost Tales
Baphomet's Fluch (dt)
Bazooka Sue (dt)
Bing!l
Bug Too!
Bundesliga Manager 97 (dt)
Bundesliga Manager Hatnack
C&C 1 Tibernymkonnkt (dt)
C&C 1 Tibernymkonnkt (SVGA, dt)
C&C 1 - Mission Ausnahmezustand (dt)
C&C 2 - Alarmstufe Rot (dt)
C&C 2 Red Alert (US-Version)
C&C 2 Mission Gegenangriff (dt)
Capitalism Plus
Carnageddon (dt)
Carnageddon (US-Version)
Civil War General Robert E. Lee (dt)
Civilization 2 (dt)
Civilization 2 - Scenarios (dt)
Comanche 3 0 (dt)
Comanche 3 0 (engl)
Conquest of the New World (dt)
Conquest of the New World de Luxe (dt)
Creatures (dt)
Craw: City of Angels
Daggerfall - Elder Scrolls 2 (dt) *
Dark Forces 2 Jedi Knights *
Darklight Conflict (dt) *
Death Rally
Demonworld (dt) *
Der Industriemanager (dt)
Destruction Derby 2
Diablo (DA)
Die Fugger 2 (dt)
Die großen Schlachten der Geschichte (dt)
Die Siedler 2 (dt)
Die Siedler 2 - Mission-Disk (dt)
Die Siedler 2 Die Übersiedler (dt)
Die Siedler 2 Collection (dt)
Die Stadt der verlorenen Kinder
Diseworld 2 (dt)
Dominion (dt) *
DSA - GAMMY Collection
Dungeon Keeper (dt)
Earth 2140
Ectostica 2 (dt) *
Elizabeth I (dt)
Evidence
Extrem Assault (dt)
Fallout *
FIFA Soccer 97 (dt)
FIFA Soccer Manager (dt)
Floyd (dt) *
Flugsimulator 6 0 (MS, dt)
Flugsimulator 6 0 Zusatz-Disks
Formel 1 (dt)
Formula Car
Formula One Grand Prix 2 (dt)
Fun Compilation - Spielesammlung
Rally Racing 97, PGA Golf, Star Trek
Funsoft Strategie - Spielesammlung
Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser deLuxe

GAMES

G. Nome
Gold Games (TopWare, 40 Spiele)
Gun Park (Top Gun + GS 2000)
Harvest of Souls
Hatnack Wins! (Win95, dt) *
Have a N.I.C.E. Day! (dt)
Heart of Darkness *
HelCaps
Heroes of Might & Magic 2 (dt) *
Holiday Island (dt)
Hugo 4
Imperium Galactica
Interstate '76 (US-Version)
Interstate '76 (dt)
Jack Nicklaus 4
Jagged Alliance 2 - Deadly Games (dt)
James Bond 007
Kick Off 97
King's Quest Collection 1 6 (DA)
KKND (dt)
Koolhaas Lumpur - Reise ins Chaos
Land of Lore 2 (dt) *
Leisure Suit Larry 7 (dt)
Lords of the Realm 2 (dt)
Lost Vikings 2
Magic - Die Zusammenkunft (dt)
Magic - The Gathering (engl)
Master of Orion 2 (dt)
MDK (dt)
MechWarrior 2 Limited Edition
Moto Racer (Win95, dt)
Mummy - Tomb of the Pharaoh (DA)
Outlaws (DA)
Pandemonium
Pandora Akte (dt)
Phantasmagoria 2 (DA)
Police Quest: SWAT
Privateer 2 - The Darkening (dt)
Pro Pinball - Time Shock
Puzzle Bobble
Rally Racing 97 (dt)
Rebell Assault 2 (dt)
Redneck Rampage
Riska (Win95)
Road Rash (Win95)
Schlachthof
Seam Dundee World Club Football
SIM City 2000 Netzwerk
SIM Tower
Simon the Sorcerer 1 - 2 P. Edition
Simon n Jam
SSI - Tom Clancy
Star Trek: Borg
Star Trek: Deep Space Nine (DA)
Star Trek: Generations (dt)
Terracide (Win95)
The Last Express
The Simpsons (engl)
Thorne Hospital (dt)
Tie Fighter (dt)
Trash It
UEFA Champions League 96/97
Vermeer (dt)
WarCraft 2 - Exclusive Edition (dt)
Wet - The Sexy Empire (dt)
Winzer deLuxe
X-Wing vs. Tie Fighter (Win95, DA)
Zork - Special Edition

Knüllerpreise

7th Guest
Aces of the Deep (dt)
Albion
Alone in the Dark - Shadow of the Comet
American Dream
Amerika 1861-1865 (WL, dt)
Archibald Applebrooks Abenteuer
Are you ready & Alert (C&C 2-Zusatz)
Ascendancy (dt)
Bad Mojo (dt)
Battle Arena Toshinden
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan (dt)
Battle Isle 3 (dt)
Battle Team incl. DataDisk 1 + 2 (dt)
Bioforce (dt)
Bubble Bobble
Bundesliga Manager Professional
Chewy - Escrow FS
Civilization (dt)
Colonization (dt)
Colony Wars (dt)
Comanche incl. Mission (dt)
Combat 3 Classic
Der Patinier (dt)
Der Reeder (Classic Line, dt)
Descent (dt)
Die Siedler (Classic, dt)
DSA 1 - Schicksalsklänge (dt)
DSA 2 - Sternenschweif (dt)
DSA 3 - Schatten über Riva (dt)
Dune 2
Dungeon Master 2 (dt)
Earth Siege 1 (dt)
Earth Siege 2 (dt)
Earthworm Jim 1 - 2 komplett (dt)
Eishockey Manager
Elite 2 Frontier (3,5" Diskette, dt)
Elite 3 - 1st Encounters (DA)
Fantasy General (dt)
Fields of Glory (dt)
FIFA Soccer 96 (dt)
Firefight (Win95)
Flight Unlimited
Frankenstein (dt)
Gabriel Knight 1
Gene Wars
Goblins 3
Golden Gate Killer (dt)
Humans 1 & 2 (Jewel Case)
King's Quest 7 (dt)
Lands of Lore
Legend of Kyrandia 3 (DA)
Legends (DA)
Lemmings 1-3 komplett
Lost Eden
Magi (dt)
MechWarrior 2 (dt)
MechWarrior 2 Erweiterung
Normality (dt)
North & South
Oldtimer (dt)
Perfect Alert (add-ons für C&C 2, dt)
Perfect Grand Prix (F1 GP2-Erweiterung)
Pirates! Gold (dt)
Pitfall - Mayan Adventure
Pizza Connection (dt)
Prince of Persia Collection
Pyst

GAMY's Tip des Monats

Dinkie Dino - Ei 39,95
Pocket Turtle - Ei 35,95

Die Glückseier aus Fernost jetzt auch bei uns! Holen Sie sich IHR elektronisches Haustier. Pflegen und hegen Sie es, füttern und lieben Sie es. Und am Abend bringen Sie es ins Bett! Aber Vorsicht! Bei zu wenig Pflege verlieren Sie vielleicht Ihr neues Familienmitglied. Geeignet für Kinder ab 6 Jahren! Weitere Infos zu diesem und vielen anderen Spielen, Neuheitenservice und Bestellmöglichkeiten finden Sie auch auf unseren T-Online-Seiten: **GAMES AND MORE#**

Knüllerpreise

Race Mania
Railroad Tycoon Deluxe (DA)
Rayman
Rebell Assault
Sam & Max (dt)
Shivers (dt)
Silent Hunter Patrol (dt)
Silent Thunder (dt)
SIM Town (dt)
SIM Life
Simon the Sorcerer 1 (dt)
Simon the Sorcerer 2 (dt)
Star Trek TNG - A Final Unity (dt)
Summer - Winter Challenge
Super Street Fighter 2 Turbo (DA)
Syndicate Wars (dt)
The Last Dynasty
Thunderhawk 2
Transport Tycoon incl. World Editor
US Navy Fighter (dt)
Virtual Pool
Villages
WarCraft: Orcs & Humans (dt)
WarCraft 2 - Expansion Set
Warhammer (dt)
WinSkat (dt)
WipeOut & Novastorm komplett
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt)
Z - The Bitmap Brothers (incl. Data Disk)

Infotainment-Software

After Dark 4 0 (dt) 39,95
G-Data Power Atlas 39,95
Gold 3 (TopWare, 40 Anwenderprogramme) 49,95
Kais Power GOO (dt) 99,95
MS - Encarta 97 189,95

Joysticks

Alpha Twin Joystickwerke 39,95
Gravis GamePad 39,95
Thrustmaster X-Fighters 99,95
Thrustmaster Grand Prix 1 (Lenkrod) 179,95
Thrustmaster Formula T2 Lenkrod 269,95
Thrustmaster F-22 FLCS Pro Joystick 299,95

Multimedia-Hardware

Lautsprecher 60W bis 240W Netzteil incl. ab 39,95
Matrox Mystique 4 MB Grafikkarte 299,95
SoundBlaster 16 PnP 149,95
SoundBlaster 32 PnP 229,95

Lösungsbücher/Literatur

Komplettlösungen zu fast allen Games lieferbar!
Hier eine kleine Auswahl:
Civilization 2 14,80
C & C 2 14,80
Die Siedler 2 14,80
Die Siedler 2 - Mission CD 14,80
Schlachthof 14,80
WarCraft 2 14,80
Zork Nemesis 14,80

Kindersoftware

ADI Lernsoftware 69,95
Barbie Modedesigner 59,95
Mathematik 1 0 19,95
Mega Mathe Blaster (dt) 69,95
Urmel's Filmstudio 49,95

Hinweis in eigener Sache:

Weiter Spiele und Lösungsbücher auf Anfrage erhältlich.
Riesen Auswahl auch an Sony-Playstation-, N 64-, Sega Saturn-, Super NES- und Game Boy-Spielen.

Telefonische Bestellannahme

(0 33 28) 39 52 11

Mo - Fr 9.00 - 19.00 Uhr & Sa 9.00 - 16.00

GAMES AND MORE Versandhandel für Software und Computerzubehör Korf & Korf OHG

Neue Straße 3 ---- 14513 Teltow ---- Fax: (0 33 28) 47 29 25

Neuheitenservice, Bestellungen, Infos auch unter T-Online: **GAMES AND MORE#**

*Bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15%, Bucher 7% Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Es gelten unsere AGB.

Versandkosten: Nachnahme: 9,90 DM plus 3,00 DM NN-Gebühr der Post; Kreditkarten (AmExp, VISA, Diners Club): 9,90 DM; Vorkasse: 6,90 DM; Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,00 DM

Ab 250,00 DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!



Wir schreiben das Jahr 1993: Der 1. FC Nürnberg ist erstklassig, PC Games begeht seinen 1. Geburtstag, und Ascon veröffentlicht den bis dato besten Fußballmanager. Vier Jahre später: Der 1. FC Nürnberg ist gerade in die 2. Liga aufgestiegen, PC Games feiert seinen fünften Geburtstag ...und Ascaron veröffentlicht den bis dato besten Fußballmanager? Schau'n mer mal...

Anstoß 2

Tor-pedo

Mööönsch, vier Jahre ist das schon wieder her, als Hunderttausende von Anstoß-Fans mit ihren Erstligisten um Titel und Pokale kämpften. Spielziel: der Auf-

stieg zum Nationaltrainer innerhalb von zehn Jahren. Und da fangen auch schon die Unterschiede zu Anstoß 2 an, das 13 europäische Ligen (Bundesliga, 2. Liga, vier Regionalligen plus englische,

französische, italienische und spanische Ligen) verwaltet und eine Spieldauer von bis zu 100 Seasons ermöglicht. Im Gegensatz zum Bundesliga Manager 97 und der Anstoß World Cup Edition können Sie nicht selbst als Bundestrainer aktiv werden; bei Einsätzen der Nationalmannschaft informiert man Sie lediglich über die „berufenen“

Spieler und das Ergebnis. Damit Einsteiger wie Profis gleichermaßen etwas mit dem Programm anfangen können, zeigt sich Anstoß 2 mit fünf Schwierigkeitsstufen und mehreren Spielmodi (darunter ein wirklich grausamer „Karriere-Modus“) erfreulich flexibel. An den grundsätzlichen Aufgaben hat sich nichts geändert: Sie heuern und feuern Spieler, verleihen oder werben ab, trainieren die Mannschaft, kümmern sich um Aufstellung und Taktik, verhandeln mit Sponsoren, buchen Trainingslager, verhökern Fanartikel, lassen das Stadion ausbauen, richten Hallenturniere aus, arrangieren Freundschaftsspiele und besuchen kränkelnde Kicker im Vereins-Lazarett.

Symbolträchtig

Herzstück des Anstoß 2-Interface ist eine Iconleiste am unteren Bildschirmrand, die zu allen wichtigen Menüs verzweigt: Aufstellung, Training, Finanzen, Transfer usw. – wer nicht zum ersten Mal mit einer solchen Simulation zu tun hat, kommt so-





Einfach einen Verteidiger anklicken und auf den gegnerischen Stürmer ziehen – schon ist die Manndeckung eingestellt. Rechts: beide Teams im Vergleich.

fort mit der Steuerung klar. Unterteilt ist die Saison in Spielzüge, die jeweils einer Woche entsprechen: Bevor Sie auf den Anstoß-Button klicken, müssen Sie das Trainingsprogramm ausgefüllt und Termine mit potentiellen Neuzugängen vereinbart haben. Anschließend werden die einzelnen Punkte in der Wochenübersicht durchgegangen, gegebenenfalls unterbrochen von einem der 600 Das-hat-mir-gerade-noch-gefehlt-Ereignisse. Vor einem Spieltag meldet sich das Programm nochmal – letzte Chance für Änderungen an Aufstellung und Taktik. Während des Spiels wird neben den aktuellen Ergebnissen aller Begegnungen in der jeweiligen Liga auch die aktuelle Tabelle inklusive aller

Veränderungen eingeblendet. Der Regler „Chancenart“ bestimmt, welche Tor-Chancen als 3D-Sequenz gezeigt werden. Ob Sie jene Szenen von Anfang an sehen oder nur die letzten Sekunden inklusive Vorlage, legen Sie mit dem Schalter „Chancenlänge“ fest. Auswechslungen und taktische Änderungen sind nicht nur während der Halbzeitpause möglich – Doppelklick auf das Vereinswappen genügt.

Verschiebeparkplatz

Durch einfaches „Verschieben“ von einsatzfähigen Spielern fixiert man deren Position auf dem Feld. Die Zuweisung von Manndeckern zu gegnerischen Stürmern und Offensiv-Spielern



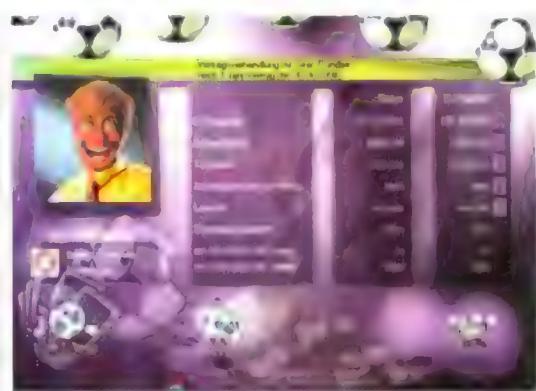
Woche für Woche wird das Vereinsgeschehen durchsimuliert. Im Multiplayer-Modus zeigt Anstoß 2 alle beteiligten Klubs gleichzeitig an.

wird ebenfalls via Drag & Drop erledigt. Vorgegeben sind die gängigsten Spielsysteme (3-5-2, 3-3-4 usw.), wobei Sie natürlich auch eigene Formationen kreieren und einüben können. Theoretisch läßt sich aus einem Akteur im defensiven Mittelfeld mit der Zeit auch ein Torwart „züchten“. Wenn Sie sich einen Co-Trainer leisten, kümmert sich dieser – abhängig von seiner Qualifikation – um die optimale Aufstellung. Ungemein nützlich ist die Möglichkeit, die Reihenfolge und Wichtigkeit der Elfmeter- und Freistoßschützen

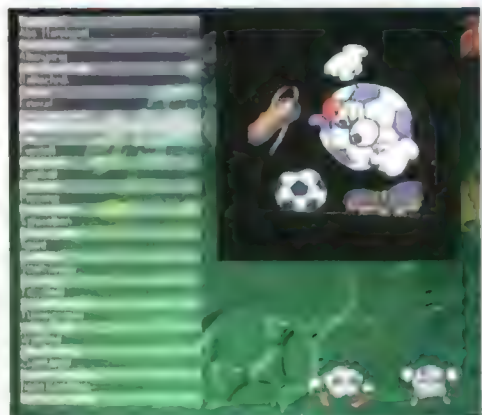
sowie den Mannschafts-Kapitän festzulegen. Unterschied zu BM 97 und ähnlichen Spielen: Die Raumdeckung wird nicht durch das Aufziehen eines „Aktionsbereiches“ definiert, sondern ergibt sich aus der Aufstellung in Kombination mit der taktischen Anweisung „Position halten“. Die taktischen Anweisungen entsprechen in etwa denen von Anstoß 1: Grundsätzliche Entscheidungen wie Spielweise, Einsatz, Härte und Spezialtaktik (z. B. Bälle konsequent „hinten rausheben“) lassen sich durch Abseitsfallen, Pressing, Zeitspiel

Verhandlungen

Ob Sie mit dem nächsten Hauptsponsor verhandeln oder mit einem anderen Manager um die Ablösesumme eines Spielers feilschen: Der „Verhandlungs“-Bildschirm kommt immer dann ins Spiel, wenn's ums Geld geht. An der Mimik Ihres Gesprächspartners können Sie seine aktuelle Stimmung ablesen; nach Abgabe eines neuen Angebots verändert sich sein Antlitz mit einem witzigen Morphing-Effekt. Besonders ausgefeilt sind die Verträge bei Spielern – Vertragsdauer und Sonderklauseln wie Stammplatzgarantie und Verlängerungs-Optionen lassen breiten Verhandlungs-Spielraum.



Training



Das Training legen Sie mit wenigen Mausklicks für sechs Wochen im voraus fest. Zu diesem Zweck gibt es vorgefertigte Wochenpläne für die unterschiedlichsten Ziele (Technik, Spritzigkeit, Standardsituationen, Pressing etc.). Wenn's an bestimmten Begaubungen hapert, dürfen Sie für jeden Tag bis zu drei Übungseinheiten individuell einplanen – vom „Absichtlichen Handspiel“ über Gymnastik bis hin zum Waldlauf reicht die Palette der Möglichkeiten. Beim „Einzelgespräch“ teilt man überschwengliches Lob aus, verliert aufmunternde Worte, übt leise Kritik oder suspendiert einen Digi-Schwabl bis auf weiteres vom Training.

u.v.m. konkretisieren. Maximal zwei Ihrer Spieler können Sie besonders schonen (z. B. nach längeren Verletzungspausen); ganz und gar nicht geschont werden gegnerische Kicker, die in der Rubrik „Spieler umtreten“ auftauchen.

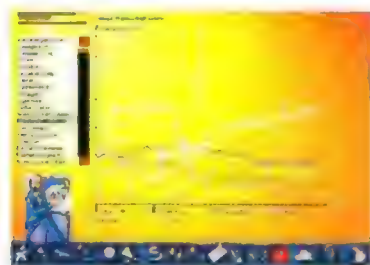
Zahlen & Fakten

Was ist von einer Wirtschaftssimulation zu halten, bei der man für Statistiken „zahlen“ muß? Sehr viel: Wer auf Tabellen und Diagramme keinen gesteigerten Wert legt, spart sich nämlich die Investition in einen Chef-Statistiker und begnügt sich mit einem Minimum an Daten. Alternativ steht als Kompromiß-Lösung noch ein „Rentner mit PC“ zur Verfügung, der (fast) ehrenamtlich die Ergebnisse in seine Tabellenkalkulation einhackt. Wenn Sie sich für die volle Ausbaustufe entscheiden, dürfen Sie in über 100 (!) Statistiken stöbern. Die erfolgreich-

sten Tor-, Freistoß- und Elfmeterschützen, die schönsten Vorlagen, die fairsten Spieler, die meisten gelben Karten, die ärgerlichsten vergebenen Chancen, die teuersten Transfers, die furchteinflößendsten Angstgegner, die trefferanfälligsten Spielminuten, die dämlichsten Eigentore, die erstaunlichsten Serien, die fleißigsten Rekordnationalspieler, die größten Stadien, die abenteuerlichsten Gehälter – kein noch so nebensächlicher Rekord fehlt. Hinzu kommen nützliche Grafiken, die z. B. die Form-Entwicklung Ihrer Mannschaft veranschaulichen oder die Zuschauerereignisse auflisten. Und natürlich stehen die Tabellen (auf Wunsch sortiert nach Heim- und Auswärtsspielen, Halbzeiten etc.) sämtlicher Ligen und Pokalwettbewerbe zum Abruf bereit. Die mit Abstand erschreckendste Statistik: das Menü „Wie oft & wie lange“, wo Ihre gespielten Stunden und Saisons mitprotokolliert werden.

„Der Loddamaddäus ist quasi ein Weltstar...“

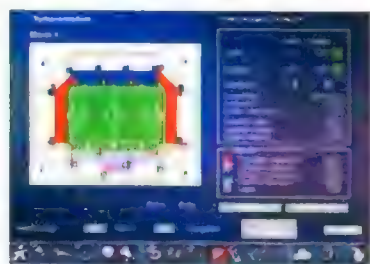
Prominententip, Auf- und Abwertungen der Spieler (mittlerweile mit Angabe von Gründen, z. B. Altersschwäche), Multiple-choice-Interviews, Trainer-Seminare – all die Features, die man aus Anstoß kennt, sind in stark verbesserter Form wieder mit von der Partie. Was es nicht mehr gibt, sind die Text-Beschreibungen der Begegnungen („Verteidiger bringt den Ball unter Kontrolle...leichtsinnig-



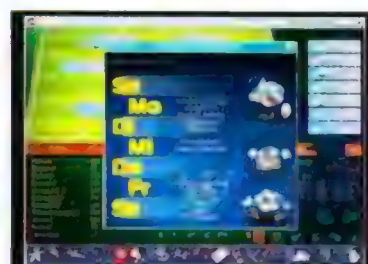
Wie hat sich die Stimmung verändert? Die Statistik gibt Auskunft.



Für die fragtesten Begegnungen können Sie Topzuschläge erheben.



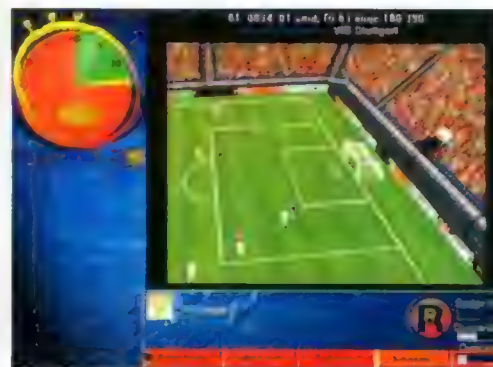
Spiele am Freitagabend setzen eine Flutlichtanlage voraus.



Der Terminkalender zeigt die Ereignisse der kommenden Woche.

Die Spielszenen

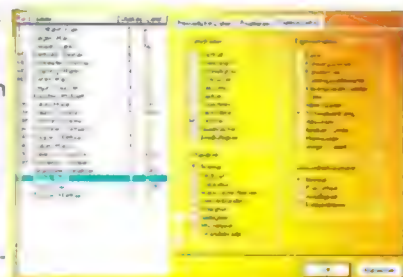
Man nehme einen Allround-Kicker, verkabele ihn sorgfältig mit einem Computersystem und zeichne seine Bewegungen auf. Das Ganze nennt man dann „Motion Capturing“ und ist u. a. der Grund dafür, daß die Animationen bei FIFA Soccer so herrlich realistisch aussehen. Die gleiche Technik hat Ascaron für die 3D-Spielszenen von Anstoß 2



angewandt. Konkret wurden rund 200 Bewegungsarten in mehreren tausend vorgefertigter Sequenzen verarbeitet, die je nach Einstellung ganz oder abschnittsweise gezeigt werden und die Sie mittels einer „Replay“-Funktion aus einem anderen Blickwinkel wiederholen können. Zu bestaunen sind u. a. Kopfbälle, Freistöße, Lupfer, Grätschen, Torwartparaden, Gewaltschüsse, Alleingänge, Schwalben, Elfmeter und vieles mehr. Die Grafik-Engine berücksichtigt neben dem Wetter (Sonne, Regen, Schnee) auch die Uhrzeit (sehenswerter Flutlicht-Effekt), die jeweilige Bandenwerbung und den Füllgrad des Stadions – bei schlechtbesuchten Partien sitzen auch nur ein paar treue Fans auf den Rängen und schwenken ihr Fähnlein.

Der Editor

Die schlechte Nachricht: Aus lizenzrechtlichen Gründen mußten Vereinsnamen und -wappen sowie die Spieler-Namen fremdet werden. Die gute Nachricht: Mit dem Editor läßt sich die Datenbank im Handumdrehen „korrigieren“ und ergänzen. Alle Einstellungen haben direkten Einfluß auf das Spiel: Wer Andy Möller eine Glatze verpaßt oder die Hautfarbe von Giovane Elber „aufhellt“, wird diese Veränderungen in den Spielszenen feststellen. Aufgrund der Position des Ortes auf einer Landkarte erkennt Anstoß 2 sogar eigenständig Derbys.



Im einzelnen können Sie folgendes verändern:

- Verein: Name, Kürzel, Anfeuerungsrufe, Erzrivale, Stärkedurchschnitt, Fanaufkommen, Vorstand, Guthaben bei Spielbeginn, Wappen, Trikotsätze (Heim-/Auswärtsspiele, Farbe, Muster), Position auf Landkarte, Fangesänge (als WAV-Dateien)
- Stadion: Name, Ort, Ausstattung (Anzeigetafel, Rasenheizung, Flutlicht, Blocks etc.)
- Sponsoren
- Manager, Torwarttrainer, Co-Trainer, Trainer, Schiedsrichter, Nationaltrainer: Name, Vorname, Kompetenz, Alter, ggf. Ruf
- Spieler: Name, Vorname, Stärke, Alter, Nationalität, Hautfarbe, Haarfarbe, Haupt- und Nebenposition, Fähigkeiten, Charakter, Eigenschaften, allgemeiner Gesundheitszustand
- Zusammensetzung der Ligen
- ... und vieles mehr

BALD IST STICHTAG



**dungeon
KEEPER**



WAS LANGE WÄHRT,
WIRD ENDLICH
BOSE.

PC CD-ROM

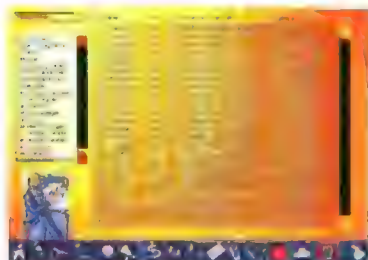
www.bullfrog.co.uk





Während der Spieltags-Berechnung können Sie Veränderungen an der Tabelle live mitverfolgen. Auch die Ergebnisse anderer Partien werden eingeblendet.

ger Querpaß...Matthäus geht dazwischen...spielt den Torwart aus..."); stattdessen hat Premiere-Reporter Günter-Peter Ploog bei den Spielszenen ein Wörtchen mitzureden (über 1.000 Statements von „Der ist drin – ich faß' es nicht!“-Kaliber). Als Co-Kommentator fungiert sein Kollege „Herr Kaiser“, der nicht ganz unbeabsichtigt wie der Bayern München-Präsident klingt. Weitere Spezialitäten von Anstoß 2: Handel mit Aktien von Vereins-AGs, eine „Schwarze Kasse“, Sabotage-Akte (nur im Multiplayer-Modus), Spenden, Schiedsrichter-Bestechungen, Doping und eine umfangreiche Fan-Arbeit; denkbar sind u. a. Freikarten und Zuschüsse für Auswärtsfahrten.



Ein Paradies für Statistiker: Anstoß 2 bietet Tabellen in Hülle und Fülle.



Nationalspieler kehren nach Einsätzen meist stark geschwächt zurück.

Alles muß man selber machen...

Trotz der plausiblen Steuerung: Anstoß 2 ist kein Fußballmanager zum schnellen Durchklicken. Und das liegt nicht nur daran, daß lediglich die Aufstellung (setzt Co-Trainer voraus) und das Training (siehe Kasten) weitgehend automatisch ablaufen und alle anderen Tätigkeiten (Stadionausbau, Auswechslungen etc.) von Hand vorgenommen werden müssen. Spielt man alleine, ist eine komplette Saison an einem Abend gerade mal zu schaffen – vorausgesetzt, man sieht sich keine der wirklich gut gemachten Spielszenen an. Die erweisen sich nämlich als große „Bremse“ für ungeduldige Manager, denn selbst bei deaktivierten Sequenzen muß man einige Minuten vor dem Bildschirm ausharren, bis sämtliche Partien durchkalkuliert wurden. Daß der Packung nur eine dünne Broschüre beiliegt, ist Absicht: Die F1-Taste ruft eine extrem ausführliche Online-Hilfe auf, in der man u. a. gezielt nach Begriffen fahnden kann – äußerst praktisch. Mehrspielerfähig ist Anstoß 2 natürlich auch: Bei Bier und Chips dürfen maximal vier Spieler vor dem PC gruppenkuscheln.

Petra Maueröder ■



Bei Pokalwettbewerben lohnt es sich, mit verstärktem Einsatz (rechts oben) zu spielen. Die Taktik können Sie auch während des laufenden Spiels ändern.

Statement

Ascaron hat alles weggelassen, „was nichts mit Fußball zu tun hat“. Klingt eigentlich ganz vernünftig – bis auf die unterrepräsentierte Stadionperipherie: Erklären Sie mal 50.000 Dortmunder Schlachtenbummlern an einem ganz normalen Bundesliga-Samstag, daß es diesmal weder Currywurst noch Alkoholfreies im Plastikbecher gibt – da werden sich die Herrschaften aber herzlich bedanken. Ein paar V.I.P.-Lounges und Fanshops hätten's schon sein dürfen. Abgesehen von diesen übertriebenen Rodungen im Funktions-Dschungel der Fußballmanager-Landschaft entlockt Anstoß 2 der Redakteurin ein freudiges Gurren: Das Ding spielt sich einfach traumhaft. Zu den genialsten Einfällen gehören die Trainings-Wochenpläne, die Statistiken Marke „Wunschlos glücklich“, der weitestgehende Verzicht auf dröge Zahlenwerte und die vorberechneten Torszenen – mit solchen Features läßt Ascavons Torpedo sogar das Flaggschiff von Software 2000 absaufen. Der Anstoß-Fanclub wird rundum zufrieden sein: Wie beim ersten Teil erwartet einen auch bei „Standardsituationen“ und vielen zusätzlichen, sinnvollen Features. Anstoß nimmt man allenfalls an der nicht ganz konsequent durchgehaltenen Benutzerführung (mal Cartoon-Icons, mal Buttons, mal Text zum Anklicken). Wer solche Simulationen wirklich intensiv spielt, für den lohnt sich sogar ein Wechsel von der Spielvereinigung Eutin zum FC Gütersloh. Also, wenn Sie mich fragen: Anstoß 2 ist zwar nicht „der einzig wahre“, aber dafür der zur Zeit beste Fußballmanager.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	4
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	-
AMD	Audio	-

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM
2xCD-ROM, HD 100 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM
4xCD-ROM, HD 150 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

WISIM	
Grafik	80%
Sound	75%
Handling	85%
Spielspaß	88%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ascaron
Prels	ca. DM 100,-
Release	August '97



DEF F16

F-16[®]

FIGHTING FALCON



Ohne Mut,
Kein Ruhm

Kein Pilot will jemals aussteigen!



Digital Integration Ltd, Watlington Trade Centre, Watlington Road, Cambridge, Cambs, CB11 3AJ, England
Tel: 01223 804000 Website: <http://www.digit.co.uk>
"Fighting Falcon" is a registered trademark of Digital Integration Limited



Hardcore 4x4

Schlamm Schlacht

Mit Accolades TestDrive Offroad war vor wenigen Monaten bereits eine Simulation zu bewundern, die den Schwerpunkt endlich einmal nicht auf Geschwindigkeitsrausch und Reaktionsvermögen legt, sondern ausschließlich auf die Geschicklichkeit des Fahrers. Mit Hardcore 4x4 versucht Gremlin, das Genre auf den neuesten Stand der Technik zu bringen.

Rennspiele werden sich immer ähnlicher, längst sind Formel 1-Simulationen nur noch durch die unterschiedlichen Grafiksets von Motorradsimulationen zu unterscheiden. Befreiung von dieser spielerischen Einöde versprechen Monster-Truck- und Offroad-Spiele, geht es hier doch endlich einmal nicht um halsbrecherische Geschwindigkeiten. Diesen Eindruck vermit-

teln zumindest die sporadisch im Fernsehen übertragenen Offroad-Meisterschaften. Die Spielehersteller bleiben indes auf ausgetretenen Pfaden. Während Microsofts Monster-Truck-Madness wenigstens noch mit Spurtwettbewerben glänzen konnte, besteht der Rest der PC-Umsetzungen grundsätzlich aus Rundkursen, die mit Bleifuß durchfahren werden wollen. Auch Hardcore 4x4 macht da keine Ausnahme: Obwohl sich die kurvenreichen und sehr steilen Strecken für Geschicklichkeitsprüfungen geradezu aufdrängen, setzt Gremlin ausschließlich auf klassische Rundkursrennen. Die insgesamt acht Strecken, die bis zu fünfmal umfahren werden müssen, bieten bald keine Abwechslung mehr, da der Lenkrhythmus auf jeder Strecke nahezu identisch ist. Immerhin gestalten sich die Rennen einigermaßen spannend, da die Computergegner sehr stark (aber nicht unfair) fahren und auch dem ausgefuchstesten Fahrer Paroli bieten



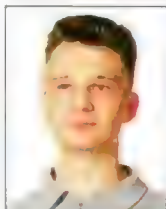
Die Strecken lassen sich nicht verlassen, Abgründe sind daher harmlos.



Nur in VGA-Auflösung ist Hardcore auch ohne 3Dfx-Karte noch schnell.

Statement

Mit Hardcore 4x4 ist Gremlin fast eine empfehlenswerte Offroad-Simulation gelungen. Um die wirklich sehenswerte Grafik-Engine von Hardcore 4x4 hätte Gremlin ein durchaus interessantes Spiel stricken können. Wegen der ungenügenden Fahrphysik, vor allem aber aufgrund der auf Dauer langweiligen Strecken ist Hardcore dennoch nur eines der vielen Rennspiele, die bereits nach kurzer Zeit ihre Faszination verlieren.



Die dunklen Vulkanlandschaften verlangen äußerste Konzentration, da Bodenunebenheiten nur schwer zu erkennen sind.

können. Während das nur unwesentlich ältere TestDrive mit abwechslungsreichen Strecken und eingängiger Steuerung, aber einer hausbackenen Grafik daherkam, lag Gremlins Hauptaugenmerk offenbar auf der Erstellung möglichst realistischer Grafiken.

Leichtfüßig

Durch die Nachbildung des Terrains mit natürlich wirkenden Unebenheiten und (in der 3Dfx-Version) recht realistischen Texturen gelang es den Designern, eine ansehnliche Illusion zu erzeugen. Auch die Strecken selbst verlangen vom

Fahrer mehr als die üblichen Rennspiele, da man durchaus auf Bodenbeläge und -unebenheiten eingehen muß. Das fällt leider etwas zu leicht, da die eigentlich sehr schwerfälligen Geländefahrzeuge so agil und einfach zu steuern sind, wie man es sonst nur von Dreirädern kennt. Immerhin reicht der Realismus aus, um Felsstufen und Abgründe darzustellen, die beim Spieler ein flaves Gefühl in der Magengegend erzeugen können. Vor allem die Cockpitperspektive sorgt für atemberaubende und teils sogar erschreckend echte Aus-sichten.

Harald Wagner ■

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	6
WIN 95	Internet	6
Cyrix	GeneralMidi	6
AMD	Audio	6

REQUIRED

Pentium 166, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 25 MB

RECOMMENDED

Pentium 200, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 130 MB

3D-SUPPORT

3Dfx-Karte

RANKING

Rennspiel

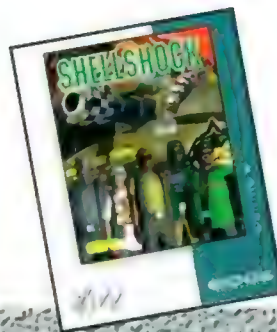
Grafik	80%
Sound	77%
Handling	75%
Spielspaß	58%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Gremlin
Prels	ca. DM 100,-
Release	Juni '97

Kixxlosigkeit ist heilbar. Die Methode günstig.



Kixx



Interactive Classics

Abgav billige China-Klonspiele zu einem besonders günstigen Preis
Starten Sie Ihre Software-Sammlung!

EIDOS

Machine Hunter

Einfach gespickt?

Haben die Entwickler von Machine Hunter nun zuviel Project Paradise gespielt oder haben sie von dem Actionspiel aus Deutschland noch nie etwas gehört? Beides wären brauchbare Erklärungen für einige auffällige Ähnlichkeiten: Steuerung aus der Vogelperspektive, flinke 360°-Kameraschwenks und massenhaft spektakuläre Explosionseffekte.

Immerhin wurden für das Spielprinzip nicht noch weitere Anleihen gemacht:

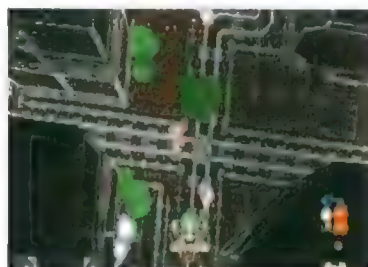
Während bei Project Paradise (PCG 3/97) Puzzles und Rätsel großgeschrieben wurden, präsentiert sich Machine Hunter als lupenreines Actionspiel. Die Story ist nicht gerade einfallsreich und war als Schema „Menschheit erschafft Roboter – Roboter vernichten Menschheit“ schon in Dutzenden von Scien-

ce-Fiction-Streifen zu sehen. Der Grund für die Rebellion der Blehmenschen kommt diesmal erstaunlicherweise von „außerhalb“. Ein unbekanntes Virus außerirdischer Herkunft befällt die künstlich-organischen Gehirne der fleißigen Helfer, polt sie um und läßt sie zu blutrünstigen Jägern mutieren. Natürlich gibt es auch diesmal ein Gegenmittel. Mit dieser Arznei und einer Laserwaffe im Marschgepäck müssen Sie sich zum Ursprungsort der Seuche aufmachen. Zum einen ist Ihre Aufgabe dabei, alle rebellierenden Roboter außer Gefecht zu setzen, andererseits warten Hunderte von Geiseln auf Befreiung. Das ist noch nicht alles: Mit Hilfe des besagten Gegenmittels können Sie jeden überwältigten Roboter „übernehmen“, um in seiner Gestalt das Abenteuer fortzusetzen.

Die neun verschiedenen Droiden-Typen können mit einer Unzahl von Waffensystemen bestückt bzw. aufgerüstet werden. Plasma-Kanonen, Flammenwerfer und zielsuchende Geschosse



Die Bewaffnung ist abhängig vom Roboter-Typus, der gesteuert wird.



Die grüne Flüssigkeit ist in der englischen Version übrigens rot...

Statement

Machine Hunter lebt von seiner ungewöhnlichen Spielperspektive, seiner schnellen (wenn auch pixeligen) 3D-Grafik und den ungeheuren Explosions- und Lichteffekten. Im Schatten dieser technischen Vorzüge sucht man vergeblich nach echten Innovationen: Es muß nur gerannt und geballert werden. Das Besetzen und Steuern immer neuer Robotertypen bringt aber genug Abwechslung, um Fans harter Action über 16 Levels hinweg zu fesseln.



Aus schwindelerregender Höhe blickt der Spieler auf das Geschehen. Die ungewöhnliche Kameraperspektive war bereits in Project Paradise zu sehen.

sind noch harmlose Beispiele aus der 40 Einträge umfassenden Liste. Meistens liegen solche Upgrades in Form von Boni in den Räumen herum. Verliert ein ferngelenkter Android im Kampf einmal seine gesamte Energie, so steht der Spieler wieder alleine da, sollte sich aber schnellstmöglich nach einer neuen „Behausung“ umsehen.

Faire Sache!

Bis die Quelle der Verseuchung – eine Art Alien-Königin – erreicht wird, sind 16 schwierige (aber überschaubare) Levels zu meistern. Durch zusätzliche Primärziele wie „Sprengen Sie

den Reaktor und verlassen Sie den Trakt in zwei Minuten“ wird es dabei stellenweise auch hektisch. Glücklicherweise sorgen eine Continue-Funktion sowie 16 Level-Passwörter dafür, daß trotz des relativ hohen Schwierigkeitsgrades (einstellbar) kein Frust aufkommt. Ein Schuß in den Ofen war die Idee, jede Feuerrichtung mit einer eigenen Taste zu versehen. Zwar kann die Spielfigur damit auch zur Seite schießen, die Übersicht geht in vielen Gefechten aber viel zu schnell verloren. Wer die Kameraführung auf „rotierend“ einstellt, kann dieses Problem umgehen.

Thomas Borovskis ■

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	3
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	-
AMD	Audio	-

REQUIRED

Pentium 60, 8MB RAM, 2xCD-ROM, HD 30MB

RECOMMENDED

Pentium 166, 16MB RAM, 4xCD-ROM, HD 140MB

3D-SUPPORT

keine 3D-Unterstützung

RANKING

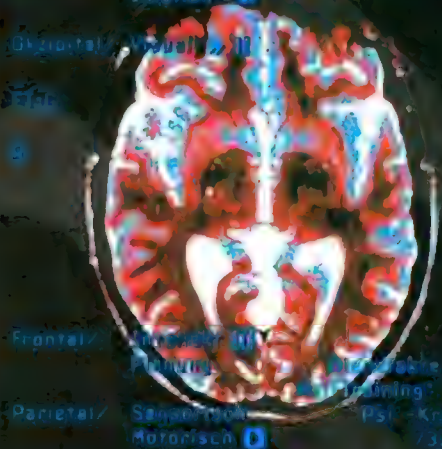
Action

Grafik	73%
Sound	85%
Handling	70%
Spielspaß	72%

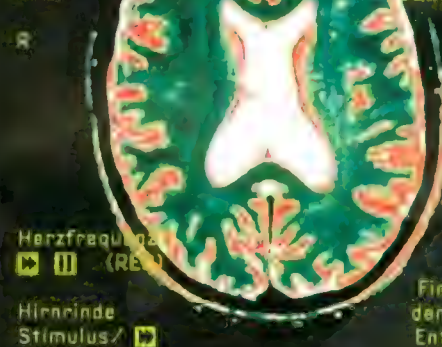
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Eidos
Preis	ca. DM 80,-
Release	August '97

MIND games

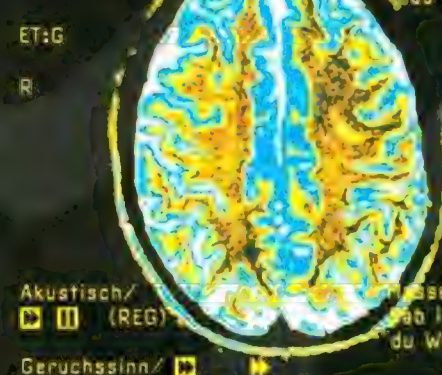
Sigma 1.5T SYSAMRS10C0
Temporale/ Limbische/ 1.5T
Blickfeld



Sigma 1.5T SYSAMRS10C0 Einfach mit dem TRACKER durch das Zimmer ballern, wie sie's bei im Training gezeigt haben. Regelmäßige Bewegungen

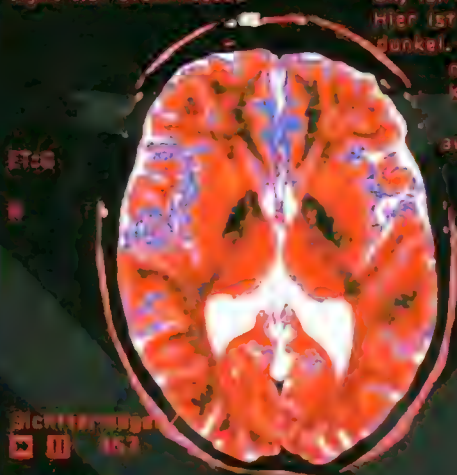


Sigma 1.5T SYSAMRS10C0
Zweimal feuern... zielen, dann nochmal schließen. Niedrigerer war das ein Treffer? Mann, das stinkt!!!



Grüne klebrige Masse... He, hab ich dich, du Widerling! JAAAAA!

Sigma 1.5T SYSAMRS10C0



Sigma 1.5T SYSAMRS10C0

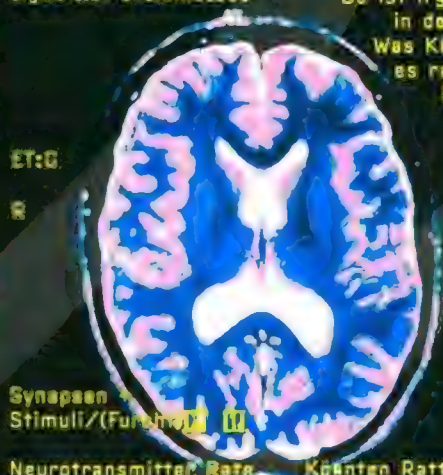


Serotonin maximal (Furcht)/ (Lähmung)
Noradrenalin/ (Kämpfen/Laufen/Reaktion) 85%
Wut-Erregung/ (außerhalb des Maßes)
Herzfrequenz-Beschleunigung/23%
Febrile Verschleppung
ALARM! ALARM!

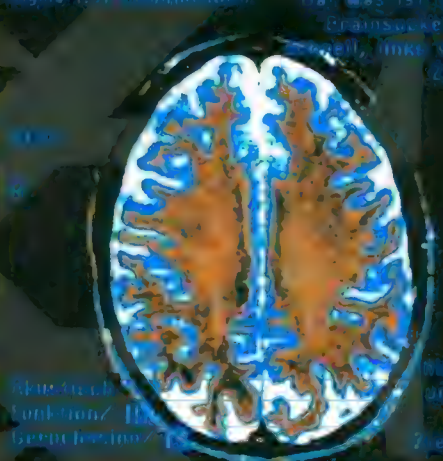
©1997 MicroProse Ltd.
X-COM Universum und andere Elemente ©1997 MicroProse Ltd.
Alle Rechte vorbehalten.
MICROPROSE und X-COM sind eingetragene Warenzeichen von MicroProse Ltd. Alle anderen Warenzeichen sind das Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

Ok, ich geh rein. Hier ist es völlig dunkel. Ich kann nur einige Kisten um 2-5-8 ausmachen

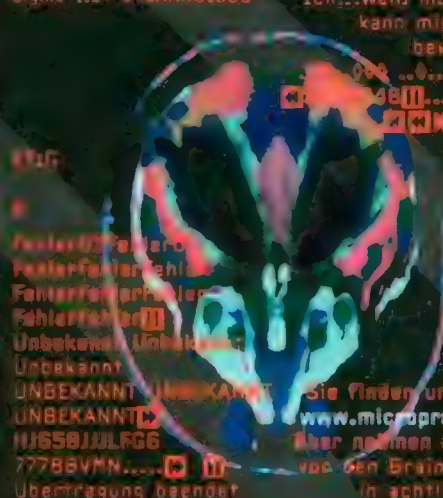
Sigma 1.5T SYSAMRS10C0



Sigma 1.5T SYSAMRS10C0



Sigma 1.5T SYSAMRS10C0



apocalypse

MICROPROSE

Greenwood ist auf den Hund gekommen: Im Actionspiel D.O.G. dreht sich alles um die Spielhalle der Zukunft, in der Sie bei Erfolg reich werden, jedoch wichtige Körperteile verlieren, wenn Sie versagen. Auch ohne Organspendeausweis droht schnell der Verlust nützlicher Innereien.

Der Zock der Zukunft hat es in sich, denn hier geht es um mehr als Bildschirmleben. Nur wenn Sie sich bei D.O.G. erfolgreich durch alle 49 Levels schlagen, erhalten Sie eine Million Credits, andernfalls wird es schmerzhaft... Um das reizvolle Sümmchen zu ergattern, müssen Sie mit einem Trike durch verschiedene Landstriche jagen, die von einer Voxel-ähnlichen Engine dargestellt wird. Neben Bäumen, Autoreifen oder Ölfässern warten dort aber auch ganze Horden schießwütiger Roboter auf Sie, derer Sie sich mit fünf verschiedenen Waffen erwehren müssen. Während das Fußvolk auch mal dezent überfahren werden darf, zerlegen Sie die gepanzerten Fahrzeuge am besten mit Maschinengewehr, Granaten oder Raketen. Zusätzlich gibt es noch Flammen-

D.O.G.

Hundeleben



Unter SVGA ist die Grafik zwar ansehnlich, aber zu ruckelig, um exakt steuern zu können. Dadurch wird die krümelige Steuerung unnötig erschwert.

werfer und Minen, die eine imposante Sprengkraft besitzen. Damit Sie sich im Pixelgewirr einigermaßen zurechtfinden, gibt es in der linken unteren Ecke eine Karte, die sich aber nicht zoomen läßt. Immerhin sind darauf Gegner, der rettende Ausgang und freie Fahrzeuge zu finden, die Sie benutzen dürfen.

Gut zu Fuß

Wird Ihr Vehikel nämlich von den Robotern geschrottet, müssen Sie entweder zu Fuß weitermachen, was angesichts der mäßigen Panzerung des menschlichen Körpers wenig zu empfehlen ist. Oder Sie stei-

gen in eines der herrenlosen Fahrzeuge, wobei Sie auch Roboter aus ihren Trikes ballern können, was bei Buggys und Jeeps jedoch nicht möglich ist. Die Missionen besitzen unterschiedliche Ziele: Manchmal müssen Sie innerhalb eines Zeitlimits eine bestimmte Anzahl Gegner eliminieren oder einfach nur lebend den Ausgang erreichen. Die Grafik ist selbst unter SVGA teils unübersichtlich und unter Windows deutlich langsamer als unter DOS, was die ohnehin fummelige Steuerung noch weiter erschwert. Die Soundeffekte sind mager, einzig die Musik ist professionell und hörenswert.

Florian Stangl ■



Haben Sie kein Fahrzeug mehr, müssen Sie zu Fuß und ungeschützt ums Überleben kämpfen.



In diesen Depots versorgen Sie sich mit den lebenswichtigen Waffen.

Statement

Technisches Mittelmaß und spielerische Tristesse verleiden dem Spieler schnell die an sich unterhaltsame Ballerei. D.O.G. ist aber zu unübersichtlich, zu schlecht zu steuern und auf Dauer zu eintönig, daran ändern auch die bemüht aufwitzig getrimmten Missionsbeschreibungen nichts. Warum in einem deutschen Spiel die Bildschirmtexte teils englisch sind, konnte Greenwood auch nicht erklären.



Im flachen Gewässer sind die Fahrzeuge noch steuerbar, im anderen Fall gehen Sie unter. Der Held kann zwar schwimmen, der Wagen ist aber futsch.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	4
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	-
AMD	Audio	-

REQUIRED

Pentium 90, 16 MB RAM
2xCD-ROM, HD 17 MB

RECOMMENDED

Pentium 200, 32 MB RAM
4xCD-ROM, HD 115 MB

3D-SUPPORT

keine Unterstützung

RANKING

3D-Action

Grafik	66%
Sound	61%
Handling	54%
Spielspaß	52%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Greenwood
Prels	ca. DM 80,-
Release	Juli '97

06131 - 37 55 77

Mo-Fr. 10.00-19.00 Uhr

Fax 06131 - 37 55 71

Software the original Company

<http://www.softwarecompany.de>

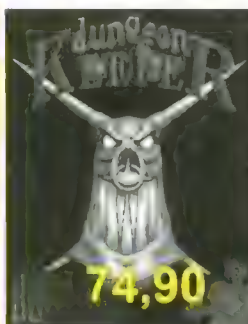
688 Hunter Killer	DV 74,90	Jagged Alliance 2	DV 74,90
3D Ultra Pinball 2	DV 69,90	Jedi Knight*	DA 79,90
Admiral Sea Battle	DA 84,90	KKND	DV 64,90
Age of Sail	DA 84,90	KKND-Original Mission*	DV 29,90
Agent Armstrong	*DV 74,90	Koala Lumpur	DV 64,90
AH 64 Longbow Gold	DV 79,90	Lands of Lore 2*	DV 79,90
Alien Trilogy	DV 39,90	Last Express	DV 79,90
Baphomets Fluch	DV 64,90	Leisure Suit Larry7	DV 79,90
Bazooka Sue	DV 79,90	Links LS	DA 89,90
Bleifuß 2	DV 59,90	Lords of the Realm 2	DV 79,90
Birthright*	DV 79,90	Lost Vikings 2	DV 69,90
Blood & Magic AD&D	DV 49,90	Magic the Gathering	DV 79,90

Für die Programme Flight Simulator 5.0 und 6.0 führen wir über 50 verschiedene Erweiterungen, Strecken und Zubehör. Diese finden Sie in einer separaten Preisliste, welche wir Ihnen gerne kostenfrei zusenden.

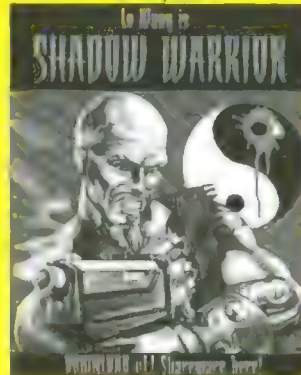
Bundesliga Manag.97 Ver. 1.3	DV 69,90	Master of Orion 2	DV 79,90
Capitalism Plus	DV 64,90	MAX	DV 49,90
Carnageddon	DV 69,90	MDK	DV 69,90
Civilization 2	DV 59,90	Mechwarrior2: MERCENARIES	DV 79,90
Civilization 2 Scenarios	DV 39,90	Moto Racer	DV 74,90
Comanche 3	DV 74,90	NBA Live 97	DV 59,90
Command & Conquer SVGA	DV 89,90	Neverhood	DA 89,90
Command & Conquer 2	DV 79,90	NHL Hockey 97	DV 59,90
Command & Conquer Gegen.	DV 27,90	NFL 97 - John Madden	DV 59,90
Conquest Earth*	DV 79,90	Pandemonium	DV 69,90
Conquest of the new World	DV 49,90	Pandorra Akte	DV 79,90
Constructor*	DV 79,90	Phantasmagoria 2	DV 79,90
Creatures	DV 64,90	Planer 2 Mission	DV 23,90



Beträyl in Antara	79,90
Conquest Earth*	79,90
Dark Reign*	79,90
Dominion*	74,90
Extreme Assault	69,90
Floyd*	79,90
Heavy Gear*	79,90
Little Big Advent. 2*	74,90
Starfleet Academy*	79,90
X-Com:Apokalypse	79,90

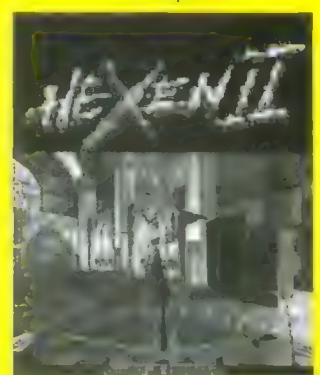


Shadow Warrior 79,90*

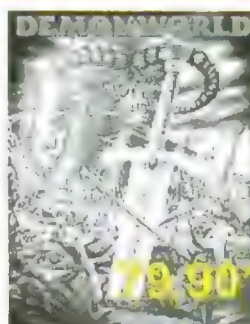


Der gnadenlose
Nachfolger von 3D Realms!

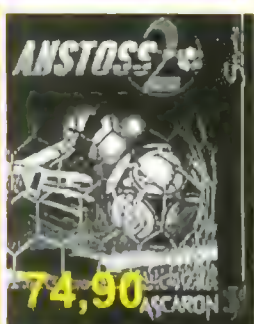
Hexen 2* 79,90



Revolutionäre Grafik und
phantastisches Leveldesign



Cyberstorm	29,90
Gene wars-DV	39,90
Lost Vikings	29,90
Puppen, P. Pistolen	29,90
Mechwarrior 2	29,90
Rätsel d. Master Lu	29,90
Syndicate wars-DV	39,90
Terminator Skynet	39,90
Time Commando	39,90
Ultima 8	29,90

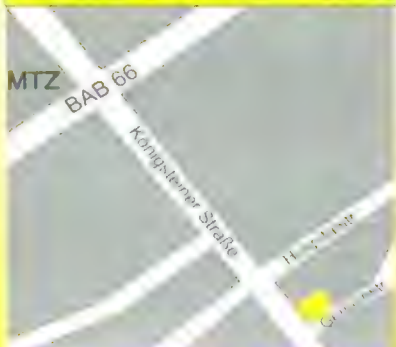


Crow. City of Angels	DA 72,90	Privateer 2	DV 59,90
Dark Earth*	DV 79,90	Projekt Paradise	DV 69,90
Dark Reign: Future of war*	DV 79,90	Realms of the Haunting	DV 79,90
Deadlock	DV 69,90	Rebellion*	DV 74,90
Descent 2	DA 49,90	RedNeck Rampage	DA 79,90
Descent to Undermountain*	DA 79,90	Resident Evil*	DV 74,90
Destruction Derby 2	DA 69,90	Risiko	DV 69,90
Die Fugger 2	DV 49,90	Wir führen auch Lösungshefte Play-	
Down in the Dumps	DV 39,90	station Nintendo 64 und Zubehör Level-	
Earth 2140	DV 39,90	CD's zu vielen Spielen ab DM 14,90	
Earth 2140-Mission incl. Mausmatte	DV 29,90		
Earthsiege 2	DV 49,90	Rückkehr nach Krondor*	DV 79,90
Ecstasica 2	DV 79,90	Schleichfahrt	DV 69,90
Elisabeth 1	DV 69,90	Sherlock Holmes-Tato Rose	DV 74,90
Eurofighter 2000 inkl. Tact-Com	DV 81,90	Siedler 2	DV 69,90
Exhumed	DV 79,90	Siedeln 2-Missionen	DV 19,90
F1 Grand Prix 2	DV 79,90	Stadt der verlorenen Kinder	DV 79,90
F1 Grand Prix 2 Perfekt	DV 29,90	Starcraft*	DV 79,90
F1 Grand Prix 2 Training	DV 29,90	Stars	DV 64,90
F22 Lightning 2	DV 79,90	Star Trek - Starfleet Acad.*	DV 69,90
Fifa Soccer 97	DV 59,90	Händleranfragen erwünscht!	
Flightsimulator 6.0	DV 99,90		
Flying Corps	DV 81,90	Star Trek - Generations	DV 79,90
Flottenmanöver	DV 74,90	Steel Panther 2	DV 39,90
Formel 1	DA 74,90	Stratosphere*	DV 79,90
G-Nome	DV 69,90	Terracide	DV 79,90
Have a nice day	DV 59,90	Timelapse	DV 79,90
Have a nice Day Track Pack*	DV 29,90	Time Warrior	DV 69,90
Heroes of Might & Magic 2*	DV 74,90	Titanic*	DV 69,90
Hexagon Kartell	DV 67,90	Tomb Raider	DV 64,90
Holiday Island	DV 69,90	Warcraft 2 Edt. inkl. ExpSet	DV 79,90
Interstate 76	DV 74,90	WET-Sexy Empires	DV 79,90
Intruder	DV 49,90	Wing Commander 4	DV 54,90
Imperium Galactica	DV 79,90	X-Wing vs. T-Fighter	DA 74,90

Große Spiele für kleines Geld!

Albion	DV 29,90	Mega Race 2	DV 29,90
Anvil of Dawn	DV 29,90	Micro Machine 2	DV 29,90
Bundesliga Manager Pro.	DV 19,90	Pitfall	DV 29,90
Civil War General	DV 39,90	Pizza Connection	DV 19,90
Clearing House	DV 19,90	Pro Pinball The Web	DV 25,90
Colonization	DV 24,90	Puppen, Perlen, Pistolen	DV 29,90
Crusader. No Regret	DV 39,90	Rätsel des Master Lu	DV 29,90
Cyber Gladiators	DV 29,90	Railroad Tycoon Deluxe	DV 24,90
Cyberstorm: Missionforce	DV 29,90	Simon 1	DV 24,90
Cyberia 2	DV 29,90	Simon 2	DV 29,90
Der Reeder	DV 14,90	Sim Ant	DV 24,90
Die Siedler 2 Mission	DV 29,90	Sim Earth	DV 24,90
Down in the Dumps	DV 39,90	Sim Farm	DV 24,90
Dungeonmaster 2	DV 19,90	Space Quest 6*	DV 24,90
Earthsiege 1	DV 24,90	Star General	DV 29,90
Earthworm Jim WIN 95	DV 32,90	Star Trek-Deep Space 9	DA 29,90
Evocation	DV 29,90	Star Trek-Final Unity	DV 29,90
Fade to Black	DV 19,90	Steel Panther	DV 29,90
Fantasy General	DV 29,90	Stonekeep	DV 34,90
Fire Fight	DV 19,90	Strike Base	DV 19,90
Golden Gate Killer	DV 29,90	The Dig	DV 49,90
Grand Prix Manager	DV 29,90	Theme Park Classic	DV 29,90
Gene Machine	DV 29,90	Torins Passage	DV 19,90
Indy Car 2	DV 34,90	UFO	DV 24,90
Jagged Alliance	DV 29,90	Ultima 8	DV 29,90
Kings Quest 7*	DV 24,90	Vollgas	DV 29,90
Larry 6	DV 24,90	Warwind	DV 29,90
Lost Vikings	DV 29,90	Wing Commander 3	DV 34,90
Little Big Adv.	DV 29,90	Woodruf	DV 21,90
Magic Carpet 1	DV 9,90	Worms	DV 29,90
Magic Carpet 2	DV 19,90	X-Wing inkl. Mission	DV 29,90
Mechwarrior 2	DV 29,90	Z	DV 34,90

Gamestore Frankfurt Höchst



Königsteiner Str. / Gerlachstr.
TEL 069 - 30 85 10 69

Gamestore Neu Isenburg



Isenburg Zentrum/Shop West
TEL 06102-770199

Besucht unsere Homepage!
Ihr findet dort den passenden
Link in den Rest der Welt, die
hottesten News and Fact's,
Info's zu diversen Produkten,
Preview's zu den neusten
Games, etc. Außerdem
könnt Ihr dort den Katalog
online abholen!

Mit freundlichen Grüßen
www.softwarecompany.de

Megastore Mainz/Wiesbaden



Mombacher Str. 38 / Mainz
TEL 06131 - 37 55 72

Preise sind Versandpreis. ALLE WEITEREN SPIELE auf ANFRAGE! DV=Dt Version DA=Dt Anleitung EV=Engl Version *bei Drucklegung noch nicht verfügbar ab DM 230,00 Versandwert (Software) portofrei, Vorkasse DM 6,90 Nachnahme DM 9,90 zzgl. DM 3,00 NN-Gebühr bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 19,50! HÄNDLERANFRAGEN ERWUNSCHT! Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Software-Company ist ein Markenzeichen der I.S.A. Interactive Software Agency Gesellschaft zum Handel und Vertrieb von Software, Hardware und EDV-Zubehör mbH, Mombacher Str. 38, 55122 Mainz

Warlords 3: Reign of Heroes

Tausendsassa

„Zeit zum Aufgeben“, lästerte Todesfürst Lord Sartek. Doch er hatte nicht mit der Wichtel-Armee und vor allem mit Held Gwynneth gerechnet, der nach dem Besiegen des Schwarzen Drachens einen zusätzlichen Moral-Pluspunkt abstauben konnte – Warlords 3 läßt der Fantasy freien Lauf.

Schneidige Helden stiefeln wieder durchs Land, und wer es sich leisten kann, rekrutiert einige dieser Krieger, Paladine, Priester, Diebe, Schamanen oder Zauberer, die gegen Bares ihre Dienste feilbieten. Jene „Heroes“ spielen erneut die Hauptrolle in Warlords 3, einem wunderschön gestalteten Fantasy-Strategiespiel auf Spielzug-Basis. Die Grundlagen sind relativ simpel: Auf der Karte des Landes Etheria sind Städte und Burgen verteilt, die



Es kann nur einen geben: Jeder Kampf endet mit einem eindeutigen Sieger.



Mit gedrückter Maustaste scrollt es sich blitzschnell durch Etheria.

Sie von Ihrem heimatlichen Stützpunkt aus erobern. In den Filialen produziert man Einheiten, darunter Infanterie, Bogenschützen, Kavallerie und Ritter, die man dank der neuen „Vectoring“-Funktion vollautomatisch in eine Zweigstelle verlegen kann. Diese Bataillone können gruppiert und quasi als eine einzige Einheit über Wiesen, Wälder, Sümpfe und Trampelpfade gelotet werden. Wie weit eine Gruppe pro Runde reisen darf, bemißt sich neben dem Terrain auch nach der grundsätzlichen Reichweite, die ebenso wie alle anderen Eigenschaften (Stärke, Panzerung etc.) in Punktwerten angegeben wird – man kennt's aus Civilization und vergleichbaren Spielen.

Let's get ready to rumble

Wie schon in den beiden Vorgängern stöbern ihre Helden nicht nur in Ruinen und Tempeln nach Schätzen und fusionswilligen Kreaturen (Zombies, Drachen etc.), sondern werden auch nach erfolgreichen Kämpfen befördert. Dicke



Wer ist mit wem alliiert? Bevor Sie eine Burg angreifen, lohnt sich ein Blick in den „Diplomatie-Report“, der Auskunft über Freund und Feind gibt.

Belohnungen kassiert außerdem, wer in den Städten „Quests“ annimmt und diese erfüllt; mit Helmen, Schilden und Ringen, die durchreisende Händler zum Kauf anbieten, werden aus Durchschnitts-Helden Superstars. Gezaubert werden darf natürlich auch: Statt eines Upgrades läßt man seine Draufgänger einen Zauberspruch erlernen, den man bei Bedarf einsetzen kann – genügend Mana vorausgesetzt. Netter Zug: Mühsam aufgepöpelte Helden dürfen seit neuestem in die nächste Runde übernommen werden. Kommt es trotz diplomatischer Schachzüge (Friedensangebote, Allianzen etc.) zum Kampf, werden

die beiden Armeen gegenübergestellt und abwechselnd dezimiert. Während in der Einzelspieler-Kampagne Spielziel, Gegneraufkommen, Kartengröße, Schwierigkeitsgrad usw. vorgegeben sind, genießt man im Mehrspieler-Modus maximale Freiheiten. Damit's allein nicht gar zu schnell langweilig wird, erzeugt der Zufallsgenerator nach Ihren Vorgaben (Anzahl der Städte, Ruinen etc.) zusätzliche Missionen. Bemerkenswert: Ein neugestaltetes Interface mit einer Flut informativer Statistiken und Auflösungen bis zu 1.024x768 Bildpunkten sorgen für deutlich mehr Durch- und Überblick als bisher.

Petra Maueroeder ■

Statement

Der ideale Warlords 3-Käufer nimmt WarCraft 2 als Strategiespiel aus Prinzip nicht ernst (weil Echtzeit), hat eine Schwäche für Heroes of Might & Magic, Warlords 1-2 oder Magic: The Gathering und kennt genügend Leute, die gegen ihn im Multiplayer-Modus spielen würden. Grafisch ist das Teil natürlich ein Witz, dafür stimmen Tiefgang und Komfort. Langzeitmotivation darf man allerdings nur im Netz bzw. in größerer Runde erwarten.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	8
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	8
Cyrix	GeneralMidi	8
AMD	Audio	8

REQUIRED

Pentium 75, 16 MB RAM, 4x-CD-ROM, HD 40 MB

RECOMMENDED

Pentium 166, 16 MB RAM, 4x-CD-ROM, HD 40 MB

3D-SUPPORT

keine 3D-Unterstützung

RANKING

Strategie

Grafik	60%
Sound	35%
Handling	80%
Spielspaß	74%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Red Orb 556
Preis	ca. DM 90,-
Release	August '97

Testen Sie die neue CHIP

3 Monate lang für nur 6 Mark pro Ausgabe!

Sie sparen

25%

Ihr Geschenk:

Eine Monats-CD CHIP interaktiv
zum Kennenlernen.

Mit aktueller
Shareware,
Super-Demo-
software,
CHIP-Archiv
und Spielen



Holen Sie sich jetzt drei Hefte
und eine **CHIP** Monats-CD



Entscheiden ausfüllen,
ausschneiden und
absenden an:
CHIP-Leserservice
Abt. 731
97064 Würzburg

Oder

anrufen: 0931/418 2526
faxen: 0931/418 2120

Wir garantieren:
Diese Vereinbarung kann innerhalb von
10 Tagen bei der Vogel Verlag und Druck
GmbH & Co. KG, CHIP-Leser-Service 731,
97064 Würzburg widerrufen werden. Eine
kurze schriftliche Mitteilung genügt.
Die CHIP Monats-CD muß
dann nicht zurückgegeben werden

Test-Coupon

JA, ich möchte CHIP. Schicken Sie mir die
nächsten drei Ausgaben von CHIP zum
Testpreis von nur DM 18,- frei Haus.

Wenn ich nach Erhalt der dritten Ausgabe innerhalb von
10 Tagen nichts von mir hören lasse, möchte ich CHIP
regelmäßig jeden Monat beziehen.

Pro Ausgabe bezahle ich dann nur 7,50 Mark im Monat
statt DM 8,- im Einzelverkauf. Jederzeit habe ich die
Möglichkeit, den regelmäßigen Bezug zu kündigen.

Ich zahle keine zusätzlichen Zustellungs- oder
Portokosten. Mein Geschenk, die CHIP Monats-CD, kann
ich auf jeden Fall behalten.

Datum  Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb
von 10 Tagen beim CHIP-Leserservice, 97064 Würzburg,
schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die
rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum  Unterschrift

Bitte ankreuzen, falls Sie
Mitglied im **CHIP CLUB** werden wollen:

(Als regelmäßiger Bezieher von CHIP können Sie auch - ohne daß
Ihnen zusätzliche Kosten entstehen - Mitglied im **CHIP CLUB** wer-
den. Das bringt Ihnen extra Vorteile. Sie erhalten über CHIP hinaus
zusätzliche Leistungen. Zum Beispiel gibt es für Clubmitglieder
eine kostenlose Telefon-Hotline zur CHIP-Redaktion.)

☐ Wenn ich mich nach dem Test-Angebot für CHIP
entscheide, will ich auch die Vorteile des **CHIP
CLUBs** nutzen und **CHIP CLUB**-Mitglied werden.
Ich kann dann alle Zusatzleistungen (Telefon-Hotline nur
innerhalb der Bundesrepublik Deutschland) bzw.
Angebote des **CHIP CLUBs** in Anspruch nehmen. Meine
Mitgliedskarte erhalte ich zu Beginn meines regulären
Abonnements.

Vorname, Name

Straße, Nr.

PLZ, Ort



Evidence

Beweismangel

Der Medienmogul und Bewerber für das Bürgermeisteramt hat offenbar etwas mit illegalen Waffengeschäften zu tun. Auch Mord ist ihm durchaus zuzutrauen. Dennoch kommt die Polizei nicht auf die Idee, ihn zu überprüfen und verdächtigt statt dessen einen unschuldigen Reporter, seine politisch engagierte Kollegin ermordet zu haben.

Sarah Hopkins, die Nichte des kürzlich verstorbenen Bezirksstaatsanwalts, ruft Dan, ihren Ex-Freund und Hauptdarsteller des Spiels an. Sie fühle sich bedroht und bittet ihn, sofort zu kommen. So steuert man Dan über den Umweg unzähliger kurzer Videosequenzen zu Sarah, wo er gleich von der Polizei verhaftet wird. Da Sarah soeben ermordet wurde, liegt es wohl nahe, jeden Besucher zu verhaften. Nach einem Verhör, dessen Verlauf vom Spiel genau vorgegeben wird, wird Dan wieder entlassen und fährt erst einmal nach Hause. Dort erwartet ihn eine Nachricht des Polizeipräsidiums, er möge sich doch

schnellstens dort sehen lassen. Also fährt er wieder dorthin, läßt das völlig identische Verhör ein zweites Mal über sich ergehen und begibt sich zu Sarahs Wohnung. Diese wird immer noch von einem Polizisten bewacht, und ohne eine Chance ihn zu bestechen, wird man gleich zum Verhör geladen...

Verfahrensfehler

Evidence basiert auf sehr ansprechenden, vorgerenderten Grafiken, die mit filmähnlich geschnittenen Videos zusammengehalten werden. Auch das Interface kann überzeugen, da die Bedienung mit Verb-Icons und Inventory leicht von der Hand geht. Die Programmlogik hingegen ist, wie das oben angeführte Beispiel zeigt, nicht eben ausgereift. Daß man als Reporter eines Nachrichtenkanals nicht einmal den sendereigenen Videorecorder verwenden kann, zeugt auch von der Logik der



Nicht jede Nachlässigkeit der Übersetzer ist so offensichtlich.



In Sarahs Wohnung sollte man sofort die Alarmanlage ausschalten – der Code dazu ist nicht besonders gut versteckt.



Genau fünf Videos mit einer Gesamtdauer von 20 Sekunden benötigt Dan, um zu seinem Auto zu gelangen.

Bei der Polizei ist man bald Dauergast, man wird jedoch stets wieder auf freien Fuß gesetzt.

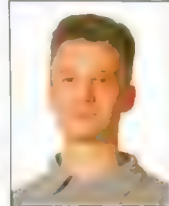


zugrundeliegenden Geschichte. Ansonsten kann sie aber Spannung erzeugen, denn der politische Plot hätte durchaus als Vorlage zu einem Thriller dienen können. BMG gibt als Spielzeit etwa 40 Stunden an, die jedoch nur erreicht werden, wenn man die ständig gleichen Videos nicht abbricht. Immerhin hält die gute Musik den Spieler bei Laune, die von gelangweilten Sprechern vertonte Sprachausgabe sollte man jedoch abschalten.

Harald Wagner ■

Statement

Die lineare Geschichte von Evidence, die mit skurrilen 3D-Spielsequenzen aufgepeppt wurde, ist viel zu kurz und mit zu wenigen Rätseln gespickt. Warum Dan Tatverdächtiger ist und nach Beweisen seiner Unschuld suchen muß, ist ebenfalls nicht so recht begreifbar. So macht das Spiel auf den ersten Blick einen sehr ordentlichen Eindruck, nach längerem Spielen macht sich jedoch – vor allem wegen der vielen Videosequenzen – schnell Langeweile breit.



SPECS & TECS

V6A	Single-PC	1
SV6A	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	-
AMD	Audio	-

REQUIRED

486 DX4/100, 8 MB RAM
2x-CD-ROM, 20 MB

RECOMMENDED

Pentium 100, 16 MB RAM
4x-CD-ROM, 20 MB

3D-SUPPORT

keine 3D-Unterstützung

RANKING

Adventure

Grafik	80%
Sound	75%
Handling	70%
Spielspaß	60%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	BMG Interactive
Preis	ca. DM 90,-
Release	Juli '97

Sie wollen eine wunderschöne Villa bauen?



**Das trifft sich gut, denn die
Hausbesetzer warten schon drauf!**



Wenn Sie denken, Häuserbau
wäre ein Kinderspiel, sollten
Sie's mal mit Constructor
probieren. Denn hier haben
Sie's nicht nur mit Mörtel und
Meißel, sondern auch mit
nervenden Geistern,
durchgeknallten Psychopathen,
wahnsinnigen Clowns und so
manchen anderen Problemen
zu tun.



AB SEPTEMBER FÜR PC CD-ROM
COMING SOON
FÜR PLAYSTATION UND MAC



U-Boot-Simulationen sind spärlich gesät, und betrachtet man die einzelnen Produkte, ist der Grund zu erkennen: Seit dem Uralt-Titel 688 Attack Sub wurden nur die Grafiken verändert, spielerisch konnte in diesem Genre seit über zehn Jahren nichts Neues hinzugewonnen werden.

Nachdem Electronic Arts mit 688 Attack Sub vor über zehn Jahren recht erfolgreich war, veröffentlichte das Softwarehaus 1994 die spielerisch fast identische Simulation SSN-21 Seawolf. Drei Jahre später will es EA noch einmal wissen: Mit 688(I) Hunter/Killer tritt ein weiteres Spiel an, um mit neuen Grafiken und altem Spielprinzip Käufer zu finden. Zwar unterstützt das Spiel Microsofts DirectX, ein akustisches oder gar optisches Highlight ist das Spiel dennoch nicht. Vor allem die Direct3D-Unterstützung darf verwundern: Die Simulation macht Gebrauch von den Fähigkeiten moderner 3D-Beschleunigerkarten, mindestens 90% der Grafiken zeigen jedoch die unbewegten Bilder der unzähligen Anzeigen und Instrumente. Auch wenn es ei-

688(I) Hunter/Killer

Aufgetaucht



Trotz 3D-Beschleunigung sind die Kameransichten alles andere als detailreich oder gar schön.

ne dreidimensionale und begehbbare Innenansicht des U-Bootes gibt, wird 688(I) vor allem über die Menüleiste gespielt werden, die einen schnellen Zugriff auf die einzelnen Teilbereiche wie Radar, Karte oder Sonar gewährt. Was dort jeweils geboten wird, ist die spröde Oberfläche der nach Angaben des Produktionsteams Jane's realistischsten U-Boot-Simulation aller Zeiten. Mußte man bislang zum Torpedieren eines feindlichen Schiffes das Ziel und den Torpedoschacht auswählen, ist bei 688(I) ein Kanon von zehn Knöpfen auf etlichen Bildschirmen zu drücken. Weniger lästig ist der hohe Realitätsgrad

bei der Implementierung der Missionsdetails: Alle Schiffe und Flugzeuge wurden mitsamt ihren typischen Bewegungsmustern und Taktiken abgebildet.

Beschleunigte Diashow

Ein unsinniges Feature ist die Außenansicht. Vier zum Teil frei positionierbare Kameras zeigen das Geschehen unter Wasser an, sämtliche zum aktuellen Spielzeitpunkt bekannte Objekte können dabei angezeigt werden. So bleiben dem Spieler wieder nur die langweiligen Instrumentenbretter, mit denen er sich während der Missionen beschäftigen kann.

Harald Wagner ■



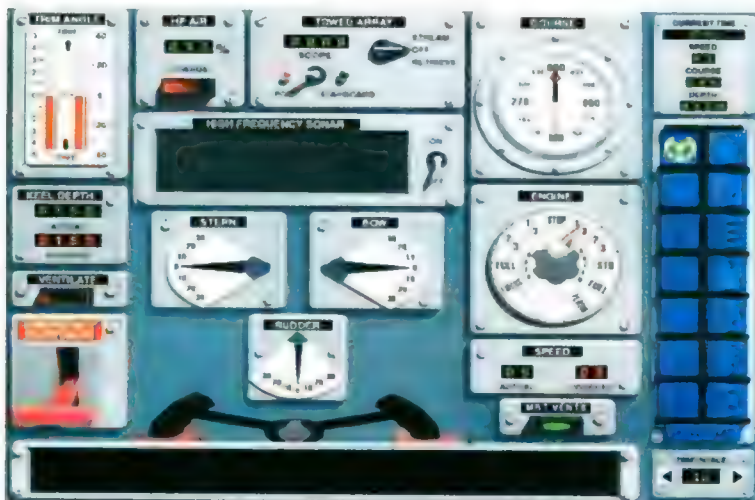
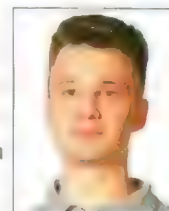
Einer der aufregendsten Momente im Leben eines Kapitäns: ein feindliches Schlachtschiff im Fadenkreuz.



Mit diesem Rechner läßt sich der Weg durch einen Konvoi ermitteln.

Statement

So begrüßenswert es ist, endlich wieder eine neue U-Boot-Simulation spielen zu können, so enttäuschend ist der gebotene Spielspaß. 688(I) Hunter/Killer gibt sich unnötig viel Mühe, die diffizile Arbeit eines U-Boot-Kommandanten nachzubilden. Die für ein Spiel unabdingbaren Actionelemente fehlen fast ganz, die Grafik ist monoton, und sogar die Bedienung ist alles andere als einfach.



Dieses wenig übersichtliche Fenster ist einer der wichtigsten Aufenthaltsorte des Spielers. Hier wird das U-Boot gesteuert.

SPECS & TECHS	
VGA Single-PC	1
SVGA ModemLink	2
DOS Netzwerk	2
WIN 95 Internet	-
Cyrix GeneralMidi	-
AMD Audio	-
REQUIRED	
Pentium 90, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM	
3D-SUPPORT	
Direct 3D	

RANKING	
U-Boot-Simulation	
Grafik	50%
Sound	50%
Handling	65%
Spielspaß	60%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Prels	ca. DM 90,-
Release	Juli '97

PC ACTION

DAMIT SIE WIE

VERRÜCKT SPIELEN!

<http://www.pcaction.de>



PC ACTION - das PC-Spielemagazin mit dem größten **Tips & Tricks**-Teil testet für Sie jeden Monat mit über 50 Seiten **GAMES GUIDE**.

In Ausgabe 8/97: Im Test: Wie am Spielautomaten: **World Wide Soccer** von Sega Sports. Außerdem: **X-COM Apocalypse**, der dritte Angriff der Aliens! **Carmageddon**, **Der Industriegigant**,

Betrayal in Antara u.v.m. Thema des Monats: **Blade Runner**: Erste Bilder zu Westwoods Replikanten-Adventure. Großer **E3-Messebericht**: Alle Top-games '97/'98.

Tips, Tricks und Komplettlösungen zu den Hits der letzten Monate: **Comanche 3**, **Earth 2140**, **Extreme Assault**, **Need for Speed 2**.

Der Preis? Sagenhafte **DM 7,90** monatlich für Heft und CD-ROM! Oder für **14,90 DM**: **PC ACTION PLUS**: **PC ACTION** plus CD-ROM plus ein komplettes Spiel!

COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands großer
Fachverlag für Computer-
und Videospielemagazine.

JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!

We are Angels



Buddy haut den Lukas: Der Engel räumt im Knast mächtig auf.

Die Fernsehserie „We are Angels“ mit Bud Spencer in der Hauptrolle diente als Vorlage zu ARI Games Actionspiel gleichen Namens. Das Machwerk besteht aus über 400 MByte Videosequenzen aus der Serie sowie sechs nahezu identischen Spielen. Es geht jeweils darum, in einer maximal zweistöckigen Umgebung den Ausgang zu finden und unterwegs jede Menge Verbrecher und Höhlenbewohner zu verprügeln. Die eintönige Grafik wird dabei grundsätzlich bildschirmweise verschoben, dennoch scheinen die schlimmstenfalls sechs gegnerischen Sprites eine Menge Rechnerleistung zu benötigen. Anders ist es nicht zu erklären, daß sich die Spielfiguren ebenso im Zeitlupentempo bewegen wie die Bomben oder Gewehrpatronen. Die extrem einfache Steuerung und der geringe Schwierigkeitsgrad prädestiniert We are Angels allenfalls für Kleinstkinder, allerdings sollten diese ihre Zeit nicht unbedingt vor dem PC verbringen. (hw)

RANKING	
Jump & Run	
Spielspaß	4%
Hersteller	ARI Games
Preis	DM 49,95
3D-SUPPORT	
keine 3D-Unterstützung	
SYSTEM	
486DX/2-66, 8 MB RAM, 4x-CD-ROM, 12 MB HD, Win	

Links LS Championship Courses



Nur bei Links LS 98: Die Landschaft spiegelt sich idyllisch im See.

Drei neue Golfplätze für Links-Fanatiker hat Access ins Sortiment aufgenommen. Die Reihe „Legenden des Sports“ wird ergänzt durch die Folge „Davis Love III“. Gegolft wird auf Loves Heimatplatz, dem Sea Island Golf Club, einer anspruchsvollen Anlage mit viel Wasser. Weitere Neuerscheinungen: der Valhalla Golf Club mit seinem landschaftlich äußerst reizvollen Areal (design von Jack Nicklaus) und der Oakland Hills Country Club – inklusive „The Monster“, angeblich das „schwerste letzte Loch des Golfsports“. Die drei Kurse sind kompatibel zu sämtlichen Links- und MS-Golf-Versionen; die Grafikqualität (Auflösung, Farbtiefe, Detailgrad etc.) hängt vom jeweiligen Hauptprogramm ab. Beispiel: Die hübschen Wasserspiegelungen, die die Screenshots auf den Verpackungsrückseiten zieren, sind eine Spezialität von Links LS 98 (Test in PC Games 10/97) und werden vom „alten“ Links LS und seinen Vorgängern nicht angezeigt. (pm)

RANKING	
Zusatz-CD-ROM	
Spielspaß	– %
Hersteller	Access
Preis	DM 60,-
3D-SUPPORT	
keine 3D-Unterstützung	
SYSTEM	
486 DX-33, 8 MB RAM, 2x-CD-ROM, 20 MB HD	

Lords of the Realm II Siege Pack

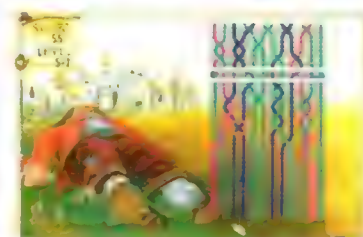


Horch, was kommt von draußen rein: Die Nachbarn stehen vor der Tür.

Sierras Siege Pack geht weit über das hinaus, was üblicherweise als Zusatz-CD-ROM verkauft wird. Zwar bietet auch das Siege Pack eine komplett neue Kampagne mit insgesamt 20 neuen Szenarien, etlichen Schlachtfeldkarten und zusätzlichen Burgen, für die meisten Spieler dürften die anderen Features jedoch wichtiger sein. So wurde die Benutzeroberfläche deutlich vereinfacht, die Künstliche Intelligenz wurde aggressiver gestaltet, und neue Zufallseignisse wurden implementiert. Weiterhin unterstützt das Spiel nun Sierras Onlinedienst SIGS. Wichtigstes Feature ist der brandneue Kampfmodus: Er umgeht den vergleichsweise langweiligen Eroberungsteil und führt direkt in die Schlacht, wo Sie mit Katapulten, Bogenschützen und Rittern anrücken und die feindliche Burg stürmen. Das vergleichsweise günstige Siege Pack setzt wie üblich eine vorhandene Vollversion von Lords of the Realm 2 voraus. (hw)

RANKING	
Zusatz-CD-ROM	
Spielspaß	73%
Hersteller	Sierra
Preis	DM 40,-
3D-SUPPORT	
keine 3D-Unterstützung	
SYSTEM	
486DX/2-66, 8 MB RAM, 2x-CD-ROM, SVGA	

MS Entertainment Pack



Das haut den stärksten Riesen um: Kniffliges von Microsoft.

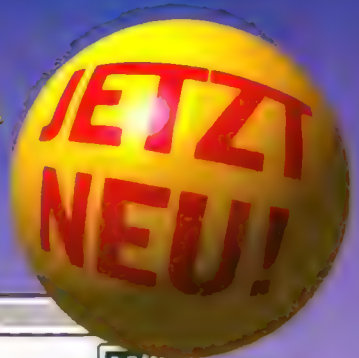
Unter dem Namen „The Puzzle Collection“ erscheint Microsofts neuestes Entertainment Pack für Windows. Die Spielesammlung, für deren Erstellung eigens der Tetris-Erfinder Alexey Pajitnov verpflichtet wurde, besteht aus insgesamt zehn Denkspielen. Dem Herrn scheint allerdings nichts Neues mehr einzufallen, da die einzigen Spiele höherer Qualität eindeutig billige Tetris-Clones sind. Lediglich die Reaktionsspiele Fringer und Rat Poker sowie das Puzzle Spring Week halten den Spieler vom vorzeitigen Deinstallieren des Pakets ab. Die anderen sieben Produkte hat man in meist sehr ähnlicher Form bereits in früheren Entertainment Packs oder als Shareware-Variante gesehen – schon damals konnten sie nur die Allerjüngsten faszinieren. So erklärt sich wohl auch die alberne Grafik, die alles andere als zeitgemäß ist. Mittlerweile gibt es eine Fülle wesentlich besserer Denkspiele, die auch optisch mehr hermachen. (hw)

RANKING	
Denkspiele	
Spielspaß	22%
Hersteller	Microsoft
Preis	DM 70,-
3D-SUPPORT	
keine 3D-Unterstützung	
SYSTEM	
486DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95	

Alle Kinos Alle Filme

<http://cinema.compuserve.de>

Das komplette Kinoprogramm
von allen deutschen Städten
Das Filmarchiv mit
über 40.000 Einträgen



Im Internet: www.cinema.de
Bei CompuServe unter GO CINEMA

TV
SPIELFILM

fit
FOR FUN

max

playground

AMICA



Adhara-3

Der Mythos der Garagenfirmen, die sich zu mächtigen Konzernen mausern, ist in den USA immer noch lebendig. Beispiele wie Apple oder Microsoft-Chef Bill Gates haben gezeigt, wie man mit etwas Glück und viel Köpfchen ganz nach oben kommen kann. Warum wir Ihnen das erzählen? Ganz einfach: Es gibt sie nämlich noch, die kleinen Grüppchen von Freaks, die sich in ein Winzigbüro einschließen und ein brillantes Spiel ausbrüten. Eines dieser Teams sind die Pixel Painters aus einem kleinen Nachbarort San Franciscos, die gerade ihren ersten großen Titel entwickeln und damit den eingesessenen Multis von Acclaim bis Virgin zeigen wollen, was eine Harke ist. Adhara-3 heißt das Echtzeit-Strategiespiel, das in jeder Beziehung einen anderen Weg einschlägt als die Produkte weitaus bekannterer Designer wie Ron Miller (Dark Reign), Allan Adham (StarCraft) oder Brett Sperry (Command & Conquer). Mit-Produzent ist übrigens CDV, deren Vertreter Thomas Schäfer sich zusammen mit den Designern einige Nächte um

die Ohren schlug, um uns eine lauffähige Version zu präsentieren. Kurz zur Hintergrundgeschichte: Als die Menschheit den Planeten Adhara-3 besiedelt, trifft sie das erste Mal auf eine außer-

irdische Rasse, die plötzlich aus dem Nichts auftaucht. Diese überrennt die Stellungen der Menschen auf Adhara-3 und richtet sich dort häuslich ein. Das ist gleichzeitig auch die Handlung der ersten Kampagne, in der Sie die Rolle der fiesen Aliens übernehmen und den Planeten in Ihre Gewalt bringen müssen. In der zweiten Kampagne aus ebenfalls 15 Missionen steuern Sie die Menschen, die Adhara-3 zurückerobern müssen.

Tag und Nacht

Auffälligster Unterschied zu anderen Vertretern des Genres ist das ausgeklügelte Tag/Nacht-System, auf dem der völlig andere Ablauf der Missionen basiert. Da es unlogisch wäre, innerhalb eines halben Tages eine Basis aufzubauen, andererseits niemand mehrere Tage (= Stunden in Realzeit) warten will, bis ein Gebäude fertig ist, gibt es diese Möglichkeit erst gar nicht. In Adhara-3 besitzen Sie von Beginn an eine bestimmte Anzahl an Gebäuden und müssen entscheiden, wie diese umgerüstet werden. Dann lassen Sie dort Waffen, Brücken oder andere Gegenstände produzieren. Mehr Gebäude erhalten Sie durch Eroberungen, genau wie Sie auf menschlicher Seite nur durch das Befreien von Gefangenen neue Zivilisten erhalten, die zu Kämpfern geschult werden.

Nachtschicht

Die E3 hat es bewiesen: Kaum ein Hersteller ohne Echtzeit-Strategiespiel. Eines der innovativsten und reizvollsten Produkte war jedoch gar nicht auf der Messe zu sehen, sondern wird in einem kleinen Büro bei San Francisco entwickelt. Viele clevere Ideen und der strategisch bedeutende Wechsel von Tag und Nacht unterscheiden Adhara-3 von anderen Vertretern des Genres.

Die „Lux“ genannten und an Pflanzen erinnernden Außerirdischen dürfen dagegen Verstärkung aus dem All anfordern. Große Unterschiede gibt es bei den Einheiten:



Da die Außerirdischen nur mit organischen Waffen kämpfen, mußten etliche Skizzen für die verschiedenen Pflanzen ausgearbeitet werden.

Während die menschliche Seite mit Explosivwaffen und Psi-Kräften kämpft, setzen die Pflanzenwesen biologische Waffen ein. Originell ist dabei das Zusammenspiel einzelner Einheiten, wenn eine Pflanze etwa Gegner nur mit ihren Wurzeln festhalten kann, bis ein anderes Alien sie mit Dornengeschossen eliminiert.

Im Dunkeln ist gut munkeln

Der Wechsel von Tag und Nacht hat eine weitere entscheidende Bedeutung: Da die Lux nachts, wie bei Pflanzen



Neue Einheiten werden nicht produziert, sondern müssen aus Gefangenelagern befreit werden. Die Aliens dürfen Nachschub aus dem All anfordern.

üblich, weniger aktiv sind, haben die Menschen dann die besten Chancen auf einen Sieg. Also müssen Sie Ihre Angriffe perfekt timen, sonst kann es böse Überraschungen geben. Die Pixel Painters haben sich eigens eine Taktische Karte einfallen lassen, die transparent über das Spielfeld gelegt wird. Während das Spiel weiterläuft, koordinieren Sie

hier beispielsweise einen Angriff über drei verschiedene Seiten. Das Gute daran: Sie können genau festlegen, welchen Weg eine Gruppe von Einheiten nimmt und daß alle zur selben Zeit zuschlagen sollen. Gerade wenn verschieden schnelle Einheiten zu einer Gruppe zusammengefaßt werden, bringt das unschätzbare Vorteile. Da das Spiel weiterläuft, sehen Sie sofort, ob Sie während der Planung überraschend angegriffen werden. Gerade in Multiplayer-Partien verspricht diese Idee völlig neue Möglichkeiten, weg vom Überrennen des Gegners mit einer Übermacht an Einheiten. Apropos Multiplayer: Die Pixel Painters haben sich simple, aber brillante Neuerungen einfallen lassen, um Partien im Netz spaßiger zu gestalten. Leider dürfen wir Ihnen in dieser Ausgabe noch nichts darüber verraten, da die Entwickler ihre Ideen vor der Konkurrenz geheimhalten wollen. Wir werden dies aber selbstverständlich in einer der nächsten Ausgaben detailliert nachholen.



Alle Objekte und Figuren in Adhara-3 wurden von Hand entworfen und dann im Computer Pixel für Pixel nachgezeichnet.



Lampen und die Scheinwerfer der menschlichen Soldaten leuchten die Szenerie während der Nacht aus.

Einheitentausch im Netz

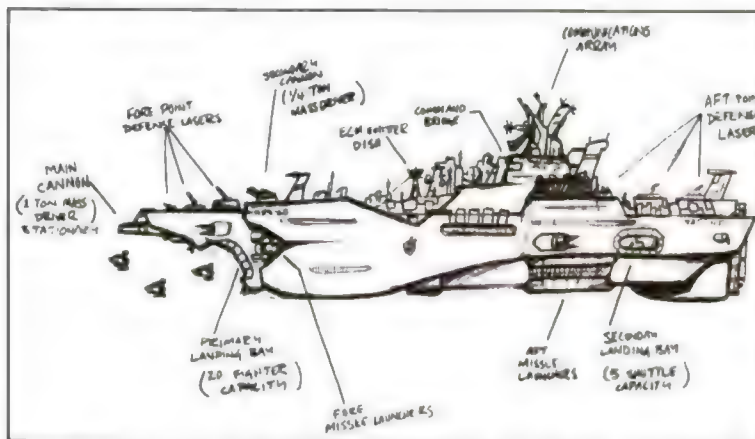
Eine kleine, aber feine Verbesserung dürfen wir Ihnen aber verraten: Wenn sich im Mehrspieler-Modus zwei Spieler verbünden, dürfen sie ihre Einheiten der Befehlsgewalt des Partners unterstellen. Damit entfallen panische Schreie um Unterstützung, wenn die Basis angegriffen zu werden droht. Mit dem Klick auf einen



Das Besondere an Adhara-3 ist der Wechsel von Tag und Nacht, da die Menschen bei Dunkelheit besser agieren und weiter sehen als die Aliens.



Die Lichteffekte werden in Echtzeit berechnet und auch in der höchsten Auflösung von 1024x768 Pixeln flüssig dargestellt, auch wenn viele Objekte gleichzeitig dargestellt werden.



Mit detaillierten Skizzen haben die Pixel Painters die einzelnen Raumschiffe für die Hintergrundgeschichte erarbeitet, die in den Missionen fortgeführt wird.

speziellen Button darf der Alliierte Ihre Einheiten kommandieren, solange Sie es ihm erlauben, was das zeitraubende Chatten ersetzt. Kein großes Geheimnis ist auch der Trainingsmodus für Mehrspieler-Partien, bei dem Sie gegen bis zu sieben Computergegner gleichzeitig antreten müssen. Die Bedienung von Adhara-3 ist im Prinzip nicht anders als bei WarCraft 2 oder Command & Conquer, jedoch wurde die Iconleiste an der Seite abgeschafft und durch frei positionierbare Elemente ersetzt. Viele Icons tauchen erst dann auf, wenn sie benötigt werden, und verdecken so nicht unnötig das Spielfeld. Alternativ dürfen Sie aber auch auf

die gewohnte Leiste an der Seite zurückgreifen, wenn Sie sich zu sehr daran gewöhnt haben. Unterschiede gibt es auch beim Bauen kleinerer Objekte, denn wenn Sie beispielsweise eine Brücke errichten müssen, genügen zwei Mausklicks, mit denen Sie Anfangs- und Endpunkt festlegen. Es entfällt somit das lästige Zusammensetzen einzelner Bauteile.

Grafikpower ohne Zeitverlust

Soweit zu den Grundzügen des Spiels, doch hatten wir bei unserem Besuch in den kleinen, aber feinen Arbeitsräumen der Pixel Painters



In Adhara-3 treffen schwerbewaffnete Menschen auf pflanzenähnliche Aliens, die mit organischen Waffen kämpfen.

auch Gelegenheit, einen Blick auf die Technik hinter dem Spiel zu werfen. Die Grafike-engine von Adhara-3 basiert auf dem Zeichenprogramm Pixelator Pro der Pixel Painters und ist vollständig in 32 Bit-Assembler programmiert – eine echte Ausnahme im Spielesektor! Geschwindigkeitstests zeigen die ungeheure Leistungsfähigkeit: Bei 800x600 Pixeln ließ Michael Repasy, Chef der Pixel Painters, über tausend Einheiten ohne Ruckeln über den Bildschirm laufen. Adhara-3 unterstützt neben dieser Auflösung noch 640x480 Bildpunkte und sogar 1024x768 Pixel ohne Geschwindigkeitsverlust bei 65.000 Farben. Die Bildschirmauflösung läßt sich während des Spiels jederzeit ändern, so daß Sie problemlos die Übersicht erhöhen können. Die Pixel Painters setzen bei der Darstellung der Einheiten nicht auf gerenderte Objekte, sondern auf von Hand gezeichnete Vorlagen, die dann im Computer nachgezeichnet werden. Dadurch erinnert die Optik eher an WarCraft 2 als an Command & Conquer, ist stilistisch aber weit davon entfernt. Gerade die menschlichen Einheiten sind eher im japanischen Anime-Stil gehalten, was Adhara-3 ein eigenes Flair verleiht. Auch die Zwischensequenzen, mit denen die Hintergrundgeschichte weitererzählt wird, sind von Hand gezeichnet. Neu sind die hübschen Licht-

effekte während der Nachtphasen, wenn Suchscheinwerfer oder Signalpistolen die Umgebung erleuchten. Der Übergang vom Tag zur Nacht geschieht natürlich nicht sprunghaft, sondern wird mit weichen Farbverläufen animiert dargestellt.

Gegner entwickelt Langzeitstrategien

Da die Grafik dank der flotten Engine nicht viel Rechenzeit schluckt, bleibt mehr Pentium-power für die Künstliche Intelligenz übrig, die nach Aussage der Entwickler wie bei einem rundenbasierten Spiel funktioniert, aber in Echtzeit abläuft. Dadurch soll der Computergegner mehrere Vorgehensweisen kalkulieren und so deutlich flexibler auf die Entscheidungen des Menschen reagieren können. Das gewohnte Anrennen mit einer Übermacht soll also bei Adhara-3 nicht stattfinden, da der Rechner auch Langzeitstrategien entwickeln soll. Positiv fällt auch auf, daß Einheiten wie der Arzt selbständig in einem gewissen Umkreis erkennen, wo Verwundete sind. Er sucht diese auf, kehrt nach getaner Arbeit aber an seinen Ausgangsort zurück. Als wir die Designer vor Ort besuchten, liefen gerade die letzten Detailarbeiten an der Grafik und der Steuerung. Zur Zeit werden gerade die jeweils 15 Levels und 30 zusätzliche Mehrspielerkarten erstellt, damit Adhara-3 pünktlich im November erscheinen kann.

Florian Stangl ■

RELEASE

Genre **Echtzeit-Strategie**

Hersteller **Pixel Painters**

VERÖFFENTLICHUNG

November 1997

Entdecken Sie die Faszination der PC-Spiele.

http://www.pcgames.de



http://www.paction.de



Mit PC GAMES - dem meistgekauften PC-Spielemagazin. Unsere Experten verraten Ihnen, welche PC-Spiele Ihr Geld wert sind und welche nicht. Mit randvoller CD-ROM für nur sagenhafte 9,90 DM! Und PC ACTION - das PC-Spielemagazin mit dem größten Tips und Tricks-Teil! Jeden Monat über 50 Seiten GAMES GUIDE! Mit CD-ROM für nur 7,90 DM monatlich!

COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielmagazine.

COMPUTEC Verlag



Wer schnell ans Ziel kommen will, muß den kürzesten Weg kennen:

Sonderheft FORMEL 1

Im Heft: zwei 10seitige Vergleichstests mit allen bekannten Vertretern aus den Genres Rennsimulation (Grand Prix 2, Formel 1, Power F1) und Management (Pole Position, Grand Prix Manager 2, F1 Manager 96). Tips & Tricks zu Grand Prix 2, Grand Prix Manager und Pole Position.

Auf CD: 16 spielbare Rennspiel-Demos (u.a. Formula One Grand Prix 2, Power F1 und Need for Speed 2), zahlreiche Updates und ein HTML-Special „Die besten Formel 1-Links im Internet“.

Ab dem 23. Juli erhältlich.
Für nur DM 14,90!

In Zusammenarbeit mit
auto motor sport



PC GAMES FEIERT GEBURTSTAG

Ein denkwürdiges Ereignis: PC Games wird fünf Jahre alt! Wir haben uns natürlich einige Schmankerl für Sie einfallen lassen, um gemeinsam mit Ihnen unser Jubiläum zu feiern. Verraten wollen wir Ihnen zwar noch nichts, aber sie können sicher sein, daß die Ausgabe 10/97 alle Erwartungen übertreffen wird!

BAPHOMET'S FLUCH 2



Das Böse ist noch nicht geschlagen: Die Fortsetzung von Revolutions Edel-Adventure wartet bereits darauf, getestet zu werden. Einige kleine Änderungen versprechen auch für Fans des ersten Teils Überraschungen. Ob die Qualität von Grafik, Rätseln und Story den Vorgänger noch übertrifft, lesen Sie in unserem detaillierten Test.

FALLOUT

Das Rollenspiel im Diablo-Look mußte eine ganze Reihe Änderungen über sich ergehen lassen, bis Interplay damit zufrieden war. Fallouts reizvollste Neuerung ist die Tatsache, daß es das Verhalten des Spielers bewertet und sich daraus jeweils neue Situationen ergeben – teils positiv, teils auch zu Ihrem Nachteil. Ob sich schließlich alles zum Guten gewendet hat, zeigt unser Test des Endzeit-Boliden mit der abwechslungsreichen Story.



STARFLEET ACADEMY

Was lange währt, wird endlich gut: Rusty Bucherts Nachtschichten neigen sich dem Ende entgegen, denn der Producer des neuesten Star Trek-Spektakels mit hohem Action-Anteil hat uns das Testmuster hoch und heilig versprochen. Halten die neuen Abenteuer des Raumschiffs Enterprise in den unendlichen Weiten des Weltalls, was sie versprechen? Werden die Kadetten wirklich auf alle Probleme mit Klingonen und anderen Feinden der Föderation vorbereitet? Wir haben die Antworten für Sie parat.



TIPS & TRICKS

Jetzt geht's dem Avatar an den Kragen: Die Fortsetzung unserer Tips zu Dungeon Keeper ab Level 13 eilen mit Riesenschritten auf den Showdown mit dem Ultima-Helden zu. Außerdem helfen wir geplagten Fußball-Strategen mit den ersten Taktiken und Hilfen zu Ascarons Anstoß 2.

Index

7th Legion	48	Meat Puppet	112
20,000 Leagues Under the Sea	23	MechCommander	48
688(I) Hunter/Killer	146	MechWarrior 3	14
Aces: X-Fighters	35	Men in Black	16
Actua Ice Hockey	10	Microsoft Baseball 3D	8
Actua Soccer 2	14	Microsoft Puzzle Collection	148
Adhara-3	150	MrG Alley	35
Age of Empires	49	Monster Trucks	124
AHx-1	34	Montezuma's Return	14
Alien Earth	26	Myth	46
Andretti Racing	38	Napoleon in Russia	50
Anstoß 2	130	NBA Action 98	8
Armored Fist 2	37	NBA In the Zone	8
Atomic Bombberman	10	NBA Live 98	8
Atomic Bombberman	DEMO	NetStorm	48
Baphomet's Fluch 2	22	NFL Quarterback Club 98	8
Battleground: Bull Run	50	NHL Breakaway 98	10
Battlespire	26	NHL Hockey 98	10
Beasts and Bumbkins	DEMO	NHL Powerplay 98	10
Birchright	26	Nightfall	12
Black	23	No Respect	122
Blade Runner	30	Oddworld: Abe's Odyssey	24
Bug Tool	DEMO	Omikron	14
CART Precision Racing	39	Outcast	12
Chromaform	48	Outpost 2	48
Civil War Generals 2	50	Outpost 2: Divided Destiny	DEMO
Comanche 3.0	DEMO	Overboard	12
Conquest Earth	48	P.O.D.	9
Constructor	49	Pacific General	50
Constructor	DEMO	Pacific General	DEMO
Crucible	11	Pandemonium 2	10
CyberStorm 2	48	Panzer General 3D	50
D.O.G.	140	Pete Sampras Extreme Tennis	9
Daikatana	12	Pete Sampras Tennis 97	114
Dark Colony	54	Pilgrim	23
Dark Colony	DEMO	Plague	46
Dark Earth	23	Police Quest: SWAT 2	49
Dark Project	26	Populous 3	47
Dark Reign	48	Power Boat	39
Das fünfte Element	14	Profiteer	11
Das Schwarze Auge 3	BUGFIX	Quake 2	12
Deathtrap Dungeon	23	Quest for Glory 5: Dragon Fire	DEMO
Demon Isle	28	Quest for Glory 5: Dragon Fire	24
Der Industriegigant	BUGFIX	Rallye Racing 97	1926
Der Industriegigant	DEMO	Rayman's World	9
Diablo	BUGFIX	Rebellion	49
Diablo 2	28	Red Baron 2	36
Die Insel des Dr. Moreau	23	Respect Inc.	22
Dominion	48	Riot	14
Dreams	24	Riven: The Sequel to Myst	23
Duckman	22	Sabre Ace: Conflict over Korea	36
Dungeon Keeper	47	Seafight	126
Dungeon Keeper	1920	Secret of Vulcan Fury	22
Earth 2140	BUGFIX	Sega World Wide Soccer PC	116
Earthworm Jim	10	Shadow Master	12
Elric	24	Shadows of the Empire	12
Emergency	49	Sid Meiers Gettysburg	47
European Air War	35	Siege	47
Evidence	144	Silver	24
Extreme Assault	DEMO	SODA Off Road Racing	39
F-22 Raptor	37	Sole Survivor	48
F1	38	Sonic 3D Blast	10
F1 Racing Simulation	40	Soul Hunt	128
Falcon 4.0	36	Spearheads	38
Fallout	26	Special Ops: US Army Rangers	38
Fallout	DEMO	Star Trek: First Contact	28
FIFA: Road to World Cup 98	14	Star Trek: Generations	1912
Fighting Force	9	Star Wars: Masters of Teräs Käsi	9
Flight Simulator 98	37	StarCraft	49
Flight Unlimited 2	37	Stealth Reaper 2020	35
Flying Nightmares 2	37	Steel Panthers 3	50
Formel 1	BUGFIX	Streets of SimCity	10
Formular Karts	110	SU-27 Flanker 2	37
Forsaken	28	Temüjin: The Capricorn Collection	23
Freie Jagd!	35	The 10th Planet	12
Frogger	10	The Curse of Monkey Island	22
Gex: Enter the Gecko	10	The Dark Side of the Moon	23
Great Courts 3	9	The Elder Scrolls Adventures:	
Greyhounds of the Sea	37	Redguard	24
Guardians: Agents of Justice	49	The Journeyman Project 3	23
H.E.D.Z.	14	The Lady, the Mage and the Knight	28
Hardcore 4x4	136	The Tone Rebellion	47
Heavy Gear	14	Theme Hospital	BUGFIX
Hercules	9	Tomb Raider 2	18
Hexplode	24	Tony La Russa Baseball	8
Imperialism	DEMO	Total Annihilation	52
Imperialism	49	Tycho Rising	49
Incubation	50	Ubik	48
Infinity War	11	UEFA	14
Interstate '76	1906	Ultima Online	28
Interstate 77	11	Ultimate Race	39
Jagged Alliance 2	49	Ultimative Civ 2	49
Jedi Knight	12	Unreal	12
Jetfighter Full Burn	37	Viper	11
Joint Strike Fighter	37	Virtua Fighter 2	9
King's Quest 8 - Mask of Eternity	24	War Wind 2	47
KKND 2	47	WarBreeds	48
Kurztips	1927	Warcraft Adventures: Lord of the Clans	23
Lands of Lore 2: Götterdämmerung	26	Warhammer: Dark Omen	47
Last Bronx	9	Warlords 3	142
Leviathan	47	Warlords 3: Reign of Heroes	DEMO
Links LS 98	148	We Are Angels	148
Little Big Adventure 2	100	Wing Commander 5	11
Little Big Adventure 2	DEMO	Wings of Destiny	35
Lords of Magic	47	Wizardry 8	28
Lords of the Realm	148	Worms 2	50
Lunatic	11	X-Wing vs. TIE Fighter	DEMO
M.A.X. 2	50	XCar: Experimental Racing	39
Machine Hunter	138	Zombieville	26
Manx TT	39	Zork: Grand Inquisitor	23
Mayday	48		
MDK	BUGFIX		

T = im Tips & Tricks-Teil
Bugfix, Demo = auf der Cover-CD-ROM

**Die PC Games
Ausgabe 10/97
erscheint am
3. September 1997**

Das größte Abenteuer des Jahres

Demnächst in Ihrem Kino

Amerika in den dreißiger Jahren - die Zeit der Prohibition ist vorbei. Eine heruntergekommene Hafenstadt, verwahrloste Gestalten, pulsierendes Nachtleben und mittendrin Jack Orlando, Privatdetektiv. Früher war er der Held der Stadt, heute greift er öfter zum Whiskey als zur Pistole und träumt von besseren Zeiten ...! Nach durchzechter Nacht wacht er in einem tristen Hinterhof neben einer Leiche auf. Er ist der Hauptverdächtige. Nur: Wer ist der Täter und wie wird er den Mordverdacht los? Vor allem aber bleibt Jack Orlando lediglich eine Galgenfrist von nur 48 Stunden, um seine Unschuld zu beweisen!

Zweifelnde Gestalten, gewiefte Gangster, brisante Situationen - an Problemen herrscht bei Jack wahrlich kein Mangel. Helfen Sie ihm, den Kopf noch einmal aus der Schlinge zu ziehen. Die Zeit drängt!

- Handgezeichnetes Adventure komplett in Deutsch
- Professionell synchronisierte Sprachausgabe
- Sanftes Vollbild-Scrolling und Light-Sourcing
- SVGA-Grafik mit 640*480 Punkten in mehr als 65.000 Farben
- Mehr als 100 Charaktere und über 200 Gegenstände
- Tausende von Dialogen
- 200 Szenen in 4 Episoden
- Soundtrack in Digital Stereo



SOUNDTRACK
HAROLD FAIRMAYER

Jack Orlando

A CINEMATIC ADVENTURE



Unverbindliche
49,95
DM
Preiseempfehlung

Eine perfekte Mixture aus Movie
und Cartoon-Adventure
„JACK ORLANDO“
Komplett in deutsch -
ab September im Handel!



Ab September '97 das Lösungsbuch
zum Spiel aus dem SYBEX-Verlag:
„DAS OFFIZIELLE BUCH ZU
JACK ORLANDO“
ISBN 3-8155-5117-X - DM 19,95

[HTTP://WWW.TOPWARE.COM](http://www.topware.com)

GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare

Meine erste Milliarde war die schwerste!

Die strategische Wirtschafts- simulation in Echtzeit!

Sechs verschiedene Industriezweige – über 30 Produkte. Erfolgreiches Management ebnet Ihnen den Weg an die Spitze Ihres Konzerns. Die Hindernisse: bis zu drei mächtige Widersacher und Schwankungen des Marktes. Doch solche Dinge sind Peanuts für Sie – schließlich zählt nur der Duft des Geldes!

Erstklassige Referenzen:

„...todschicke Grafik...Üppige Ausstattung...ein Pflichtkauf für Fans.“ Petra Maueröder – PC Games 8/97

„Der Industriegigant wird...in Sachen Popularität zur Spitze des Genres gehören.“

Joachim Nettelbeck – PC Joker 8/97

„...komplex, logisch und dennoch überschaubar...bietet wochenlange Motivation auf sehr hohem Spielniveau. Mehr davon!“

Christian Bigge – PC Action 8/97

„Der Industriegigant ist ein rundum gelungenes Software-Debüt, mit großartiger Spieltiefe!“ Ralf Adam – Power Play 8/97

DER INDUSTRIE GIGANT



Spielend Millionär!



Komplett in Deutsch
für WIN 95

–JETZT IM HANDEL–

Exklusiv-Vertrieb Österreich
DYNAMIC
SYSTEMS

Exklusiv-Vertrieb
Deutschland und Schweiz
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
<http://www.bomico.de>